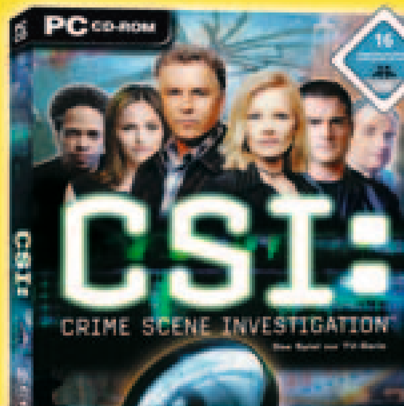
Dezember 2005
Österreich 4,– €; Belgien 4,– €; Luxemburg 4,– €; Schweiz 6,90 sFr
www.pcpowerplay.de

VERLOSUNG
20.000 Euro!

PC POWERPLAY

MIT 2 SPIELE-VOLLVERSION

NUR 3,60 € INKL. 8,5 GB DVD



VOLL-VERSION: CSI

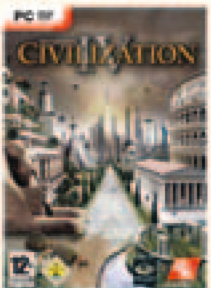
Packende Verbrecherjagd: Erleben Sie im Adventure die totale CSI-Atmosphäre mit den Original-Schauplätzen der berühmten TV-Serie!



Auf dem Highway ist die Hölle los: 60 Tage, 18 Räder, 4 Konkurrenten und jede Menge Action. GTA (Geniale Trucker Action) mit viel Humor!

VOLL-VERSION: BIG MUTHA TRUCKERS

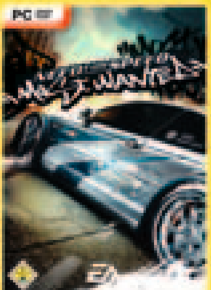
EXKLUSIV-DEMO



CIVILIZATION 4

Genial: 200 Runden des Strategie-Meisterwerks spielen! Testen Sie die Völker der Griechen, Römer, Inka und Inder

TOP-DEMO + 3 WEITERE DEMOS



NEED FOR SPEED MOST WANTED

Schon jetzt testen: Im Porsche Cayman S die Polizei abhängen! 2 Rennmodi, 3 Verfolgungsvarianten, 6 Gegnerautos

18 VIDEOS (115 MIN. GESAMTLÄNGE)



CyPress
VOGEL

+ Exklusiv-Video in 1.024x768

RISE & FALL

EXKLUSIV: Erobern Sie in riesigen Echtzeit-Schlachten die antike Welt
Genial: Als Cleopatra und Alexander selbst das Schwert schwingen!

NEED FOR SPEED + 600 MByte Demo & Mega-Video!

MOST WANTED

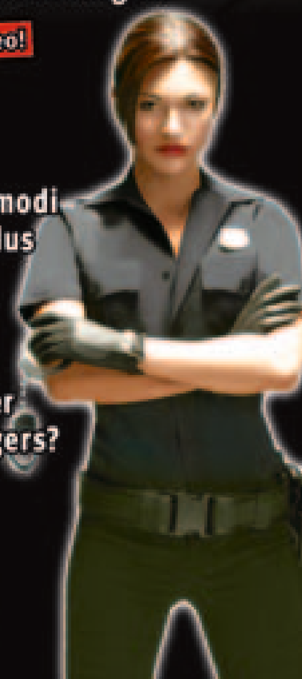
MEGA-TEST: Top-Grafik, riesige Spielwelt, klasse Rennmodi
Gnadenlos aufgedeckt: Schwachpunkt Multiplayer-Modus

CALL OF DUTY 2

GROSSER TEST: Perfekt inszenierter Weltkriegs-Shooter
Aber lohnt sich der Kauf auch für Besitzer des Vorgängers?

KOMPLETT-PCs

SCHÖNER SPIELEN: 6 Preis-Leistungs-Monster im Test
Die besten und schnellsten Rechner für 1.500 Euro





v. l. n. r.: Susanne Braun, Simon Fistrich, Sara Stehlin, Sandra Strehle, David Bergmann, Martin Deppe, Rüdiger Steidle, Georg Valtin, Sascha Gliss, Michael Galuschka, Florian Stangl, Michael Erlwein

ACHTUNG, GENERAL ÜBERHOLT!

PC PowerPlay hat Geburtstag – seit einem Jahr ist unser Magazin auf dem Markt. Darum haben wir unser Heft generalüberholt: Das Layout ist noch lockerer, die Schrift noch besser lesbar. Sie bekommen noch mehr Infokästen, die Details zu Spielen zeigen – zum Beispiel in unserem neuen Technik-Check. Gefällt Ihnen unser neuer Look, haben Sie Kritik oder Anregungen? Dann schreiben Sie uns doch, an **redaktion@pcpowerplay.de**.

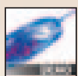
General überholt – das gilt auch für unsere große Titelgeschichte zu **Rise & Fall**. In Rick Goodmans Mix aus Echtzeit-Strategie und Actionspiel schlüpfen Sie nämlich in die Rolle legendärer Feldherren, um etwa als Alexander der Große mit Schwert und Bogen an vorderster Front durch die feindlichen Reihen zu wirbeln. Wir konnten das Epos als einzige Redaktion bereits durchspielen!

Ärgerlich hingegen die Pressearbeit von Electronic Arts und Atari: Deren Titel **Battlefield 2: Special Forces** und **Matrix - Path of Neo** konnten wir diese Ausgabe nicht testen. Bei **Special Forces** gab es, wie beim Hauptprogramm, wieder nur einen Server, auf dem lediglich Journalisten und EA-Mitarbeiter spielten. Und bei **Path of Neo** bekamen wir keine Vorabversion von Atari, sodass zu wenig Zeit zum ausführlichen Testen blieb. Da wir aber ausschließlich unter realistischen Bedingungen und mit mehreren Redakteuren testen, gibt's die beiden Langzeit-Tests erst im nächsten Heft. In dieser Ausgabe finden Sie dafür die Multiplayer-Tests von **Fear** und **Age of Empires 3**: Wir haben uns für Sie auf die Online-Server gestürzt, um beide Titel mit den Verkaufsversionen im echten Internet-Einsatz zu testen.

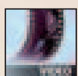
Viel Spaß mit der Jubiläumsausgabe wünscht Ihnen

Ihr Team von PC PowerPlay

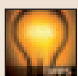
P.S.: In vielen Artikeln finden Sie neue Icons. Hier lesen Sie, was die Symbole im Detail bedeuten:



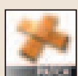
DEMO Auf unserer 8,5-GB-DVD finden Sie die spielbare Demo zur Vorschau oder zum Test. In dieser Ausgabe etwa unsere große Exklusiv-Demo von **Civilization 4**!



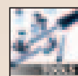
VIDEO Unsere HiRes-Videos zeigen die Spiele gestochen scharf und in einer Auflösung von 1.024 mal 768. Also so, wie sie auch auf Ihrem Monitor aussehen. In dieser Ausgabe haben wir gleich zwei Exklusiv-Videos, zu **Rise & Fall** und **Heroes of Might & Magic 5**.



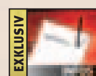
TIPPS Zeigt, dass Sie in unserem Tipps-Teil bereits Cheats, Tricks, Taktiken und Komplettlösungen zum entsprechenden Spiel finden.



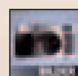
PATCH Zum Spiel gibt's bereits einen Patch auf unserer Heft-DVD, oder wir haben ein oder mehrere Updates für das getestete Budgetspiel.



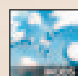
TOOLS Dieses Icon finden Sie vor allem in unserer Hardware-Rubrik – wenn wir etwa Benchmark-Tools auf DVD anbieten.



INFOS Exklusive Infos, die Sie nur bei uns finden, bekommen dieses Icon. In dieser Ausgabe etwa bei der Titelgeschichte **Rise & Fall**.



BILDER Sid Meier wird von Aliens nach Alpha Centauri entführt, wir haben Schnappschüsse? Dann gibt's dieses schöne Icon (und auch bei neuen Screenshots).



MODS Modifikationen von Spielehits werden immer beliebter. Auch auf unserer DVD – darauf weisen wir mit diesem Icon hin.

Mittendrin statt nur dabei: Age-of-Empires-Miterfinder Rick Goodman schickt Sie ins Chaos antiker Schlachten. Lesen Sie alles über den innovativen Mix aus Echtzeit-Strategie und Actionspiel in unserer großen, exklusiven Vorschau.

Seite 58

TITELGESCHICHTE

RISE & FALL



22 JUBILÄUMS-GEWINNSPIEL

Wir feiern ein Jahr PC PowerPlay: Feiern Sie mit!

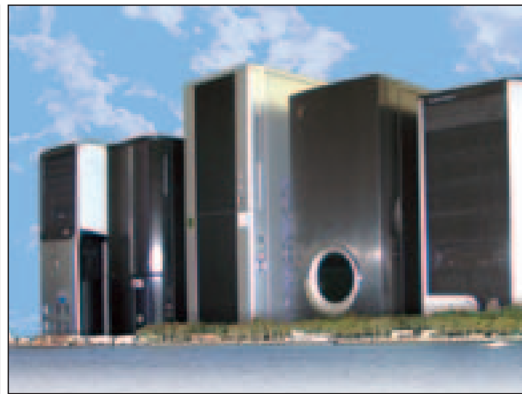


72 KING KONG

Großer Test: das Spiel zum Film zum Riesenaffen.



108 **THE MOVIES**
Peter Molyneux' Hollywood-Simulator auf dem Prüfstand.



160 **PREIS-LEISTUNGS-GIGANTEN**
Der schnellste fürs wenigste Geld? Komplett-PCs im Test.



130 **NFS MOST WANTED**
Rasen ohne Reue: das beste Need for Speed seit Jahren!



174 **BLIZZCON**
Wir waren beim großen WoW-Fantreffen in Los Angeles.

TIPPS & TRICKS

HARDWARE

Hardware-News

HARDWARE

Technik

Schwerpunkt

Tests

MAGAZIN

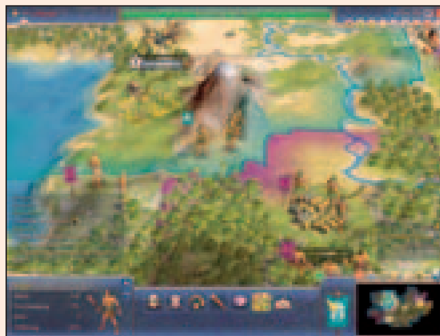
SERVICE

SPIELE IN DIESEM HEFT

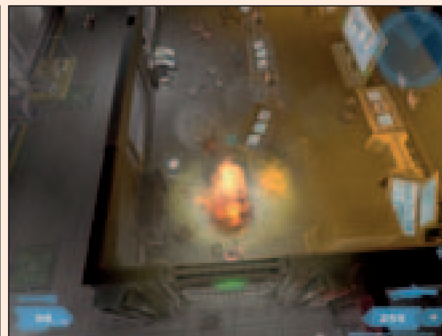


DVD INHALT

DEMOS







CIVILIZATION 4

Genre	Strategiespiel
Minimum	CPU mit 1,2 GHz, 512 MB RAM
Umfang	430 MB
Sprache	deutsch

Exklusiv bei PC PowerPlay: Spielen Sie den vierten Teil von Sid Meiers Strategie-Epos Civilization Probe! Sid Meier persönlich leitet Sie dabei durch das Tutorial und gibt Ihnen die nötigen Tipps, um die Geschichte der Menschheit als Herrscher des römischen Reiches neu zu schreiben.

- 100 Runden langes Tutorial
- 100 Runden langer Demo-Level
- 4 Zivilisationen: Römer, Griechen, Inder, Inkas

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Genre	Rennspiel
Minimum	CPU mit 1,4 GHz, 512 MB RAM
Umfang	1,0 GB
Sprache	englisch

Mit Hochgeschwindigkeit ist diese Demo noch auf unsere DVD gerast. Und mit der gleichen Rasanz können Sie sich hinter das Lenkrad eines PS-strotzenden Boliden setzen und sich durch die Straßensperren der Polizei pflügen. Denn die ist wieder zurück und macht Most Wanted zum besten Need for Speed.

- 5 verschiedene Rennmodi
- 3 heiße Autos
- 6 gegnerische Fahrzeugtypen

SHADOWGROUNDS

Genre	Actionspiel
Minimum	CPU mit 1,8 GHz, 512 MB RAM
Umfang	350 MB
Sprache	deutsch

Dieses Spiel hat unsere Tester überrascht und immer wieder zu einer Ballerpartie animiert. Denn Shadowgrounds setzt auf schnelle Action und kurzweiligen Spielspaß. In Verbindung mit der spannenden Story und der liebevollen Präsentation ist Shadowgrounds ein Geheimtipp und echt leckerer Pausensnack.

- zahlreiche Waffen und Gegenstände
- Zwischensequenzen mit Sprachausgabe
- hordenweise Aliens

TRACKMANIA SUNRISE: EXTREME

Genre	Rennspiel
Minimum	CPU mit 1,8 GHz, 512 MB RAM
Umfang	400 MB
Sprache	deutsch

Höher, schneller und weiter! Die Erweiterung zu Trackmania Sunrise bietet neue Strecken und weitere abgedrehte Bauteile für den Editor.

SKI RACING 2006

Genre	Sportspiel
Minimum	CPU mit 1,0 GHz, 256 MB RAM
Umfang	250 MB
Sprache	deutsch

Die Skisaison ist angebrochen, und Sie können die Abfahrt in Kitzbühel hinabpreschen. Also Helm auf und ab geht's!

TOOLS

- Adobe Acrobat 7.0
- Antivir Personal Edition
- ATI Tool 0.24
- CPU-Z 1.30
- Fraps 2.64
- HyperSnap-DX
- PowerStrip 3.61
- RivaTuner 2.0
- Windows Media 9 Codec
- Windows Media Player 9 und 10
- WinZip 9.0

SCREENSHOTS

- Call of Duty 2
- City of Villains
- Fear (Multiplayer)
- King Kong
- Need for Speed Most Wanted
- Real World Golf
- Rise & Fall
- Rollercoaster Tycoon 3: Wild!
- RTL Ski Alpin 2006
- RTL Skispringen 2006
- Star Wars Battlefront 2
- The Movies
- BlizzCon 2005
- Zoo Tycoon 2: Endangered Species

PATCHES

- Age of Empires 3 Patch 1.0 auf 1.01a
- Age of Empires 3 Patch 1.01 auf 1.01a
- Blitzkrieg 2 Patch 1.21
- Brothers in Arms: Earned in Blood Patch 1.02
- Die Sims 2: Nightlife Patch 1.2.0.337
- Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre Patch 1.1.0.284
- Earth 2160 Update 1.3 auf 1.37
- Fahrenheit Patch 1.1
- Fear Update 1.00 auf 1.02
- NHL 06 Patch 3
- Serious Sam 2 Patch 2.064b
- Starship Troopers Patch 3.2.77a

TREIBER

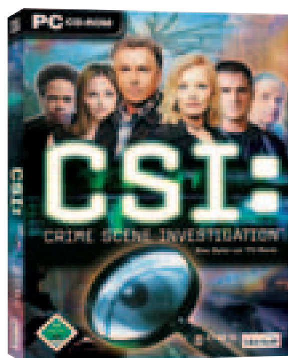
- Ati Catalyst 5.10
- DirectX 9.0c
- Nvidia Nforce 81.85

MODS

- Age of Empires 3 + 4 Trainer
- Battlefield 2: Mappack
- Black & White 2 Tiger Unlocker
- Fable + 10 Trainer
- Fussball Manager 2006 Editor
- GTA San Andreas + 11 Trainer
- GTA San Andreas + 4 Trainer
- Mega Trainer XL 1.3.3.3
- Need for Speed Underground 2 V1.1 + 3 Trainer
- Quake 4 (dt.) + 5 Trainer
- Rome V1.3 +2 Trainer
- Rome: Barbarian Invasion +2 Trainer

DIVERSE

- CSI-Komplettlösung



CSI CRIME SCENE INVESTIGATION

Genre	Adventure
Minimum	CPU mit 300 MHz, 256 MB RAM
Umfang	1,5 GB
Sprache	deutsch, mit engl. Sprachausgabe

Sie sind das neueste Teammitglied der Jungs von CSI – und schon kurz nach Ihrem Eintreffen im Hauptquartier schmeißt man Sie ins kalte Wasser. Denn immer wenn ein Verbrechen begangen wird, ist die Spurensicherung vor Ort. Jedes kleine Indiz ist wichtig, denn es kann zur Lösung des Falles beitragen. Doch nur echte Spezialisten haben das Auge, die Erfahrung und vor allem die Ausrüstung, um die Spuren zu erkennen, sie aufzunehmen und im Labor auszuwerten. Beim Lösen der Kriminalfälle werden Sie immer wieder auf bekannte Orte und Personen aus der mega-erfolgreichen TV-Serie stoßen. Sie werden sich selbst wie ein Teil von CSI fühlen! Setzen Sie die Teile des Puzzles zusammen und überführen Sie kaltblütige Mörder und gerissene Gangster. Keiner wird Ihnen entgehen!

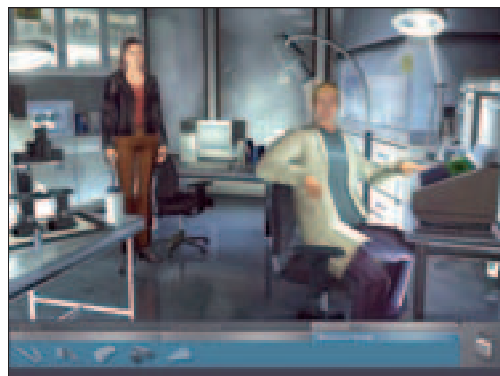
- basiert auf der Erfolgsserie
- 5 umfangreiche Episoden
- Sprachausgabe mit den Stimmen der Original-Schauspieler
- Hightech-Ausrüstung zur Spurensicherung
- bekannte Schauplätze aus der Serie
- Original-Musik

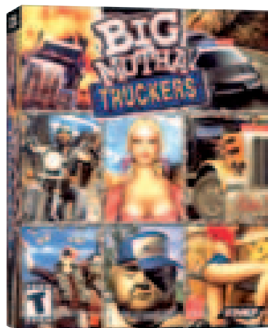
Minimale Systemvoraussetzungen

- Windows 98SE/ME/2000/XP
- Pentium 300 MHz oder vergleichbar
- 256 MB RAM
- 1,5 GB HD
- 8 MB Grafikkarte
- DirectX 8.1
- DirectX 8 kompatible Soundkarte

Installationshinweise

Nutzen Sie zur Installation von CSI: Crime Scene Investigation unser DVD-Menü. Dieses rufen Sie über die Datei Power.exe auf der Oberfläche der DVD auf, falls das Menü nicht automatisch gestartet wird, sobald Sie unsere DVD einlegen. Sie müssen die Option »Vollständig« wählen (komplette Installation), damit die Lauffähigkeit des Spieles gewährleistet ist. Für diese Installationsvariante sind 1,5 GB Platz auf Ihrer Festplatte notwendig. Aufgrund der Menge und Größe der Dateien kann die Installation auf einigen Rechner mehrere Minuten benötigen.





BIG MUTHA TRUCKERS

Genre	Rennspiel
Minimum	CPU mit 300 MHz, 256 MB RAM
Umfang	1,5 GB
Sprache	deutsch, mit engl. Sprachausgabe

Herzlichen Glückwunsch! Ein dickes Erbe wartet auf Sie, und alles was Sie tun müssen, ist innerhalb von 60 Tagen die restlichen Erben auszustechen. Klingt doch ganz einfach! Also einfach ein paar Waren billig eingekauft, in den Truck geladen und an anderer Stelle wieder teuer verkauft. Wenn da nicht ein paar kleine Hindernisse wären ... Denn die Zeit drängt, die Polizei blitzt, und diverse Straßenbanden wollen Ihre Ladung. Big Mutha Truckers macht aus einer spröden Wirtschaftssimulation ein Actionfeuerwerk ohne Verschnaufpausen. Bahnen Sie sich mit Ihrem 60-Tonner Ihren Weg zu den Millionen und einem Leben in Saus und Braus.

- 4 Hauptcharakter mit eigenem Fahrstil
- freies Fahren an alle Orte im Spiel
- verstecke Boni und Wege
- riesige Städte
- kilometerlange Autobahnen
- Autoradio mit vielen Sendern und Musikrichtungen

Minimale Systemvoraussetzungen

- Windows 98SE/ME/2000/XP
- Pentium 500 MHz oder vergleichbar
- 128 MB RAM
- 550 MB HD
- 32 MB Grafikkarte
- DirectX 8.1
- DirectX 8 kompatible Soundkarte

Installationshinweise

Nutzen Sie zur Installation von Big Mutha Truckers unser DVD-Menü. Dieses rufen Sie über die Datei Power.exe auf der Oberfläche der DVD auf, falls das Menü nicht automatisch gestartet wird, sobald Sie unsere DVD einlegen. Wählen Sie zu Beginn der Installation die Sprache aus, in der Sie das Programm durch die Installation leiten soll.
Der Assistent führt Sie dann durch die einzelnen Schritte der Installation. Damit Sie Big Mutha Truckers starten können, muss sich unsere DVD in Ihrem DVD-Laufwerk befinden.





DVD INHALT

HIRES-VIDEOS

Wir bieten Ihnen rasiermesserscharfe Spielevideos mit einer Auflösung von 1.024 mal 768, in denen Sie jedes Detail so sehen, als würden Sie selbst spielen! Neue Aufnahmeverfahren und optimierte Videokompression machen es möglich. Den dafür nötigen Media Player 10 sowie die passenden Video-Codecs finden Sie auf unserer DVD.



HIRES-VIDEO IN 1.024 x 768 PIXEL



RISE & FALL

Genre Echtzeit-Strategie

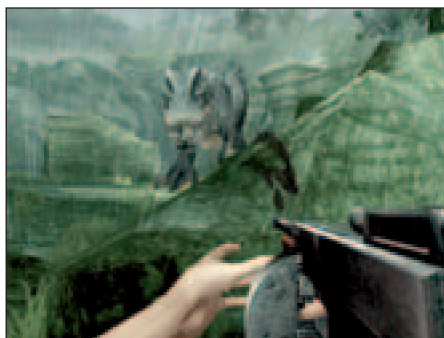
Wer genau wissen möchte, wie die innovative Mixtur aus Actionspiel und Echtzeit-Strategie funktioniert, wird mit unserem ausführlichen Filmbericht bestens bedient. Unter anderem begleiten wir Cleopatra in einen Action-Einsatz, lernen bei ihr die Grundlagen des umfangreichen Aufbauparts, bestreiten an der Seite von Alexander eine monumentale Seeschlacht und mischen Alexander mit dem Großen die feindlichen Perser auf.

NEED FOR SPEED MOST WANTED

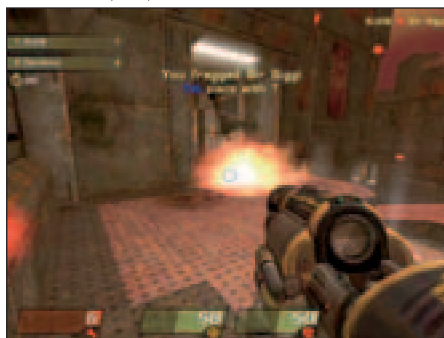
Genre Rennspiel

Über 10 Minuten High Speed-Action mit Verfolgungsjagden, Unfällen, Straßensperren, unterschiedlichen Fahrzeugen und Spielmodi! Und alles auf dem Beifahrersitz eines der größten Fans der Need-for-Speed-Serie, der seine alte Leidenschaft neu entdeckt hat und in Begeisterungsstürme ausbricht. Die Polizei ist wieder zurück, die Autos sind vom Feinsten und die Strecken mit halsbrecherischen Abkürzungen gespickt. Most Wanted!

KING KONG



QUAKE 4 (DT.)



STAR WARS BATTLEFRONT 2



DESPERADOS 2



THE MOVIES



WEITERE VIDEOS

- Call of Duty 2
- City of Villains
- Heroes of Might & Magic 5
- Paraworld
- Real World Golf
- Retro: Jagged Alliance Deadly Games
- Retro: WarCraft 2
- Rollercoaster Tycoon 3: Wild!
- RTL Skispringen 2006
- Starship Troopers
- X3 – Reunion

NEWS

KOLUMNE

Rette uns, Vater Staat!



Im Koalitionsvertrag von SPD, CDU und CSU findet sich auf Seite 105 unter Punkt 6.3 die lapidare Absichtserklärung zum »Verbot von ›Killerspielen‹«. Tja, liebe Politiker, das klingt ja wirklich toll. Etwas so abrundtief Böses wie ein »Killerspiel« sollte tatsächlich verboten werden. Worum aber handelt es sich denn eurer Meinung nach dabei? Etwa Spiele, mit denen ich mein junges Leben durch unsachgemäße Handhabung der DVD vorzeitig beenden kann? Aber warum sollten sich die Damen und Herren in Berlin mit Kleinigkeiten wie Definitionen aufhalten, wenn sie einfach ein paar knackige Schlagworte in den Raum schmeißen können?

Spaß beiseite: Solange wir nicht über Spiele mit illegalen Inhalten (etwa Kinderpornographie) reden, denke ich als mündiger und schon längst volljähriger Bürger gar nicht daran, mir von Politikern vorschreiben zu lassen, welche Software ich besitzen darf und welche nicht. Wofür sind schließlich die Altersfreigaben der USK da, und wozu hat uns der liebe Gott Eigenverantwortung und gesunden Menschenverstand mitgegeben? Trauen wir uns etwa selber nicht mehr so weit über den Weg, dass wir für das »Wohl der Kinder« gleich den Verbotshammer schwingen müssen? Schließlich würde auch der sich höchstens kontraproduktiv auswirken, denn gerade das Verbotene reizt schließlich erst recht. Abgesehen davon: In Zeiten des Internets sind auch illegale Spiele immer nur einen Mausklick weit weg. Also am besten das Internet gleich mit verbieten!

Sascha Gliss

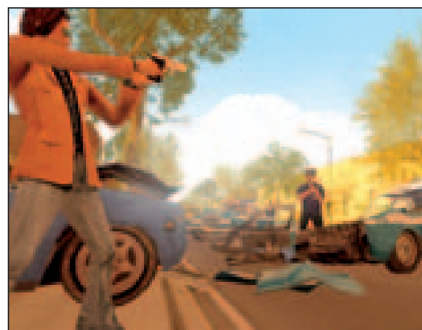
DRIVER – PARALLEL LINES

Zeitreise mit dem Driver

Der vierte Teil der benzinschwangeren Verbrechersaga **Driver** spielt im New York der 70er-Jahre. Dementsprechend stehen im Fuhrpark coole V8-Muscle-Cars, und die Charaktere laufen mit Afros und Schlaghosen über den Broadway. Den Vogel soll der Soundtrack abschießen, für den die Entwickler Funk- und Disconummern von James Brown, George Clinton und Co. verwenden werden.

Mit Miniaufträgen, Auto-Tuning und Verfolgungsjagden orientiert sich **Parallel Lines** stark an der **GTA**-Serie. Die größte Überraschung der Story erwartet uns etwa nach der Hälfte der Spielzeit: Dann wandert unser Alter Ego in den Knast, und wir machen einen Zeitsprung ins Jahr 2006. Neben neuen Autos und Waffen erwartet uns eine modernisierte Version des »Big Apple«.

Entwickler: Reflections
Termin: 1. Quartal 2006







FIRMEN-ZUSAMMENSCHLUSS

PandemicWare? BioPan?

Elevation Partners, die Investment-Firma, an der unter anderem auch U2-Sänger Bono beteiligt ist, pumpt 300 Millionen US-Dollar in die beiden Entwicklerstudios Bioware und Pandemic, die künftig unter dem fantasiereichen Namen Bioware/Pandemic Studios an einem Strang ziehen sollen. Was das genau für künftige Projekte der beiden Häuser bedeutet, ist noch nicht heraus (Pandemic arbeitet unter anderem am Action-Taktik-Mix **Full Spectrum Warrior 2**, Bioware am Rollenspiel **Dragon Age**). Es steht allerdings zu befürchten, dass die neuen Geldgeber eher auf Fortsetzungen bewährter Serien denn auf Innovatives setzen werden, um die Investitionen wieder einzuspielen.

Sag bloss ...



* Amerikanischer Soldat aus Call of Duty 2 – in einer völlig zerstörten Stadt.

ETROM – THE ASTRAL ESSENCE

Diablo trifft Bladerunner

In ferner Zukunft lebt die Menschheit wieder einmal in einem Überwachungsstaat und wieder einmal sind Sie der strahlende Held, der alles zum Besseren wendet. **Etrom** ist ein Action-Rollenspiel, das Sie in Dutzenden von Quests durch insgesamt 70 Levels führt. Im Verlauf der angeblich sehr dynamischen Kampagne mit sieben verschiedenen Ausgängen entwickeln Sie Ihren Charakter stetig weiter und rüsten ihn mit 500 Gegenständem aus. Weil Sie bestimmte Kämpfe nur in der passenden Körperform gewinnen können, dürfen Sie Ihren Helden auf Knopfdruck mutieren lassen.



Termin: nicht bekannt
Entwickler: P.M. Studios

CITY LIFE

Konkurrenz für Sim City

Genau wie im Klassiker **Sim City** agieren Sie bei **City Life** als Bürgermeister einer boomenden Großstadt. Neben Bauvorhaben, Steuern, Umweltbelangen und Verkehr müssen Sie sich vor allem um das Wohlergehen und Miteinander der sechs Bevölkerungsgruppen kümmern: Künstler, Berühmtheiten, Arme, Arbeiter, Geschäftsleute und Jugendliche.

Die 3D-Engine soll eindrucksvolle Zooms von der Satellitenansicht bis auf den Bürgersteig erlauben, wo Sie Ihren Schützlingen beim Schaufensterbummel über die Schulter schauen können. Die über 300 möglichen Gebäude klicken Sie aus verschiedenen Bauteilen zusammen. Damit soll jede Stadt ein einzigartiges Antlitz verliehen bekommen.

Entwickler: Monte Cristo
Termin: 2. Quartal 2006



WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

Die Worg als neue Allianz-Rasse?

Findige Fans wollen kurz nach Ende der BlizzCon die noch geheime neue Rasse der Allianz entlarvt haben. Die **WoW**-Spieler tauschten in der Adresszeile der offiziellen Vorschau-Seite zum Addon den Begriff »Bloodelves« gegen andere Rassen des **WarCraft**-Universums – und landeten bei den Worgs einen Treffer. Zum Vorschein kam angeblich eine Seite, die die Geschichte der Rasse erläuterte, die in **The Burning Crusade** unter dem Schutz der Allianz ihren Werwolf-Fluch loswerden möchte. Zur aktuellen Hintergrundgeschichte von **WoW** passt diese Behauptung nicht, unserer Meinung nach wären die Worgs aber als Gegenpol zu den Blutelfen eine gute Wahl.



Termin: 2006 | Entwickler:Blizzard

COMMAND & CONQUER

Command & Compilation

Electronic Arts veröffentlicht im Februar 2006 eine Compilation mit dem Titel **Command & Conquer – Die ersten zehn Jahre**. Neben den eigentlichen Spielen umfasst das Paket auch eine Bonus-DVD mit Videos und anderen Extras, darunter auch Fan-Beiträge (mehr Infos gibt's unter www.commandandconquer.ea.com). Hier die Liste der enthaltenen Spiele:

C&C Der Tiberiumkonflikt
C&C Der Ausnahmezustand
C&C Alarmstufe Rot
C&C Alarmstufe Rot: Vergeltungsschlag
C&C Alarmstufe Rot: Gegenangriff
C&C Operation Tiberian Sun
C&C Operation Tiberian Sun: Feuersturm
C&C Alarmstufe Rot 2
C&C Alarmstufe Rot 2: Yuris Rache
C&C Renegade
C&C Generäle
C&C Generäle: Die Stunde Null

Termin: Februar 2006
Entwickler: Electronic Arts

FACES OF WAR

Gesichter des Zweiten Weltkriegs

Ubisoft bereichert den Reigen der Weltkriegs-Strategiespiele um **Faces of War**. Statt Massenschlachten stellt das Echtzeit-Strategiespiel Einsätze von sechsköpfigen Squads auf deutscher, amerikanischer, britischer und sowjetischer Seite in den Mittelpunkt.

Die ukrainischen Entwickler Best Way haben mit **Soldiers – Heroes of World War 2** bereits Erfahrung gesammelt. Sie versprechen detaillierte 3D-Szenarien, freie Kameraführung, Physik-Effekte und zerstörbare Umgebungen. Unter anderem am D-Day und beim Sturm auf Berlin.

Anders als bei **Soldiers** soll die Moral der Schützlinge eine Rolle spielen. Die werden Befehle nicht bedingungslos ausführen, sondern »interpretieren«, also etwa selbst Deckung suchen, aber auch Reißaus nehmen, wenn ihnen das Unterfangen aussichtslos scheint.

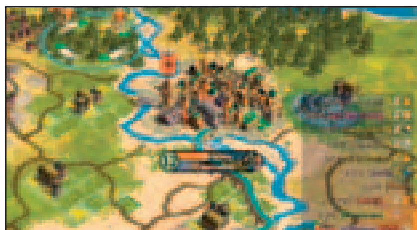
Entwickler: Best Way | Termin: März 2006





LESER-CHARTS

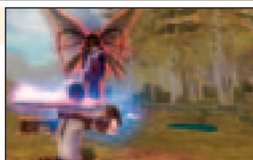
1 NEU CIVILIZATION 4



Entwickler Firaxis
Publisher Take 2

Extreme Culture-Bombing Civilization 4 bringt frischen Wind in die Weltpolitik. Terroristenstaaten werden künftig nicht mehr mit Abrams und Bradley, sondern mit Elvis und Madonna bekehrt. Da kann George Double-Ju noch lernen.

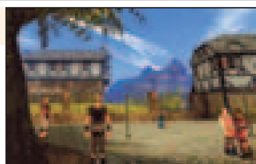
2 NEU FABLE



Entwickler Lionhead | Publisher Microsoft

Extreme Älterwerding Das Rollenspiel lehrt eine wichtige Lektion: Selbst wer ohne Pause von einer Quest zur nächsten hetzt, haucht sein Bildschirmleben aus.

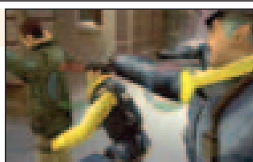
3 – (3) GOTHIC 2



Entwickler Piranha Bytes | Publisher Jowood

Extreme Hardware-Anfordering Durchs Internet geisterten kürzlich die angeblichen Minimal-Anforderungen für Gothic 3: 3,0 GHz, Geforce 6800, 1,0 GB RAM.

4 ▼ (1) FAHRENHEIT



Entwickler Quantic Dream | Publisher Atari

Extreme Fingerverrenking Die rhythmische Tastengymnastik von Fahrenheit ist vielen »echten« Adventure-Spielern zu anspruchslos. Besser als Parser-Befehle!

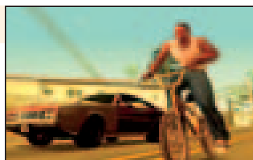
5 ▼ (4) WORLD OF WARCRAFT



Entwickler Blizzard | Publisher Vivendi

Extreme Gold-Farming Wer auf der BlizzCon das Murloc-Pet abgesahnt hat, wird es auf Ebay für rund 200 harte Dollar wieder los. Spielen zahlt sich aus!

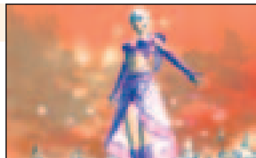
6 ▲ (9) GTA SAN ANDREAS



Entwickler Rockstar | Publisher Vivendi

Extreme Autoklauing Eigentlich gäbe es gegen die Fahrzeugdiebstähle in Grand Theft Auto zwei ganz simple Mittel: Anschnallen und Abschließen!

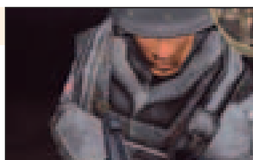
7 ▼ (6) GUILD WARS



Entwickler Arenanet | Publisher Ncsoft

Extreme Mönch-Meucheling Wer in den PvP-Schlachten nicht zuallererst die gegnerischen Heiler aufs Korn nimmt, macht bei Guild Wars keinen Stich.

8 ▼ (10) BATTLEFIELD 2



Entwickler Dice | Publisher Electronic Arts

Extreme Freeclimbing Wir freuen uns auf all die tollen Trick-Videos, die durch die neuen Ausrüstungsgegenstände im Addon Special Forces möglich werden.

9 NEU WARCRAFT 3



Entwickler Blizzard | Publisher Vivendi

Extreme Langlebing: WarCraft 3 ist vor knapp vier Jahren erschienen und hält sich immer noch in der Hitparade. Das macht dem Echtzeit-Epos keiner nach!

10 NEU COUNTER-STRIKE SOURCE



Entwickler Valve | Publisher Vivendi

Extreme Atombombing Die beliebte Karte de_nuke soll demnächst ein Comeback in der Source-Version feiern. Hoffentlich überfordert das nicht Havok.

BROTHERS IN ARMS 3

Neuer Kriegs-Shooter

In einem Chat mit der Fangemeinde hat Gearbox-Boss Randy Pitchford einen Nachfolger zu **Brothers in Arms: Earned in Blood** angekündigt. Der sei bereits in Arbeit und soll an die Ereignisse der beiden vorangegangenen Titel anknüpfen. Laut Pitchford steht noch nicht fest, ob erneut die 101. Luftlandedivision im Scheinwerferlicht steht, oder ob man diesmal einer anderen Einheit den Vorzug gibt. Man habe auch über mögliche Einsätze auf der deutschen Gegenseite nachgedacht.

Zum jetzigen Zeitpunkt ist weder der Titel des Nachfolgers bekannt, noch, ob er für PCs oder nur für Konsolen erscheinen wird. Auch der Veröffentlichungstermin steht noch in den Sternen.

Entwickler: Gearbox
Termin: nicht bekannt

STRATEGIC COMMAND 2

Runder Zweiter Weltkrieg

Frohe Weihnachten für Rundenstrategie-Fans: Nach **Civilization 4** und **Shattered Union** kommt mit **Strategic Command 2** im Dezember weiterer Nachschub. Grafisch altbacken, spielerisch aber hoch interessant.

Entwickler: Fury | Termin: Dezember 2005



GELDSEGEN FÜR SID MEIER?

Take 2 übernimmt Firaxis

Und wieder eines weniger. Mit Firaxis verleibt sich Take 2 eines der erfolgreichsten unabhängigen Entwicklungsstudios der letzten Jahre ein. Gegründet von der Designerlegende Sid Meier, schuf Firaxis moderne Klassiker wie **Gettysburg**, **Pirates!** und natürlich die **Civilization**-Reihe. Wie schon **Civilization 4** und **Pirates!** werden kommende Produkte der Firaxis-Entwickler unter dem 2K-Games-Label von Take 2 erscheinen.



SCHLACHT UM MITTELERDE 2

Tom Bombadil als Held

»Tom, alter Bombadil, lustiger Gevatter, blaue Jacke hat er an, gelbe Stiefel hat er!« Mit derartigen Versen reimte sich Tom Bombadil in die Herzen vieler **Herr der Ringe**-Fans, fand aber bei Peter Jacksons Verfilmung keine Berücksichtigung. Dafür mischt der lebensfrohe Charakter in **Schlacht um Mittelerde 2** als einer der Helden auf der guten Seite mit. Das verriet Mical Pedriana von EA Pacific jüngst in einem Interview: »Toms Rolle im Buch besteht darin, als Held genau dann aufzutauchen und alles Böse zu vertreiben, wenn ihn die Hobbits brauchen. Und dabei singt er und ist stets fröhlich.« In dieser Art soll Tom laut Pedriana auch im Spiel agieren, nachdem er per Beschwörung gerufen wurde.

Termin: Februar 2006
Entwickler:
EA Pacific



HELLO KITTY – ROLLER RESCUE

Auf Rollschuhen totaaal süsse Tiere retten

Wie gern wäre ich bei Spielen wie diesem noch einmal zehn Jahre alt! Als Kitty befreien Sie in individuellen Outfits (die Sie bei jedem Level freispielen) mithilfe Ihres Herzchen-Zauberstabs Ihre knuddeligen Freunde. Die begleiten Sie dann auf Wunsch bei der Rettung des Dorfes und beim Gegner-Beseitigen. Allerdings springen nicht nur Ihre Kumpels unkontrolliert durch die Gegend, sondern auch die Kamera. Somit wird am PC einige Fingerakrobatik abverlangt, um zu laufen, zu schlagen und die Kamera zu koordinieren. Ob das für kleine Mädels nicht vielleicht etwas verwirrend ist? Daher empfehlen wir zur leichteren Kontrolle den Anschluss eines Gamepads, wenn es denn mal funktioniert und Sie etwas italienisch können, da das Steuerungs-Menü nur zur Hälfte übersetzt wurde.

Ansonsten ist **Hello Kitty – Roller Rescue** ein grafisch schön gestalteter und knuddelig-bunter Spaß für kleine Mädels. Einfache Rätsel mit (teilweise zu) deutlichen Hinweisen und lustigen, abwechslungsreichen Levels, aber allerdings leicht nervender Musik. Falls Sie also noch ein Weihnachtsgeschenk für Ihre kleine Schwester suchen oder selbst gerne kurzzeitig wieder zehn Jahre alt wären, rollen Sie los!

Termin: erhältlich
Entwickler:
XPEC







SARA STEHLIN
Ihre Expertin für Hello Kitty

Ein kleiner Spaß für kleine Mädels

Wenn Sie unter zehn Jahre alt sind, auf totaaal süße, bunte Tiere abfahren, längere Zeit totaaal knuffige Sounds ertragen können, ist Hello Kitty – Roller Rescue genau Ihr Spiel! Dazu kommt, dass die wild springende Kamera durchaus Übelkeit verursachen kann.

Ansonsten könnten genau diese Faktoren sämtliche Sinne völlig überfluten und Sie recht schnell dazu bringen, völlig genervt die Escape-Taste zu drücken.

RISE OF NATIONS 2

Rise of Legends

Entwickler Big Huge Games veröffentlichte neue Screenshots zum kommenden Echtzeit-Strategiespiel **Rise of Legends**. Die verdeutlichen recht anschaulich, dass sich bei diesem Titel alles um den Konflikt zwischen »Magie gegen Technik« dreht. An der Spielmechanik will das Team um Brian Reynolds nichts ändern und sich am Vorgänger **Rise of Nations** orientieren. Das heißt hoffentlich nicht, dass die Entwickler in Sachen Missionen und Kampagnen genauso knauserig sind wie zuvor, denn das war einer der Hauptkritikpunkte an **Rise of Nations**. Technisch gibt's aber eine Generalüberholung: Statt in grober 2D-Grafik erstrahlt **Rise of Legends** ganz zeitgemäß in 3D, wodurch die Massenschlachten beeindruckend gut aussehen. Damit Fans eigene Szenarios und Karten basteln können, will Big Huge Games dem Spiel die Entwicklungs-Tools gleich beilegen.

Termin: Mai 2006

Entwickler: Big Huge Games





PLAY!

Spielesoundtracks auf Konzerttour

Anfang nächsten Jahres startet in Amerika eine Musik-Tournee der besonderen Art: Auf einer weltweiten Tour präsentiert ein Symphonieorchester samt Chor Musikstücke aus knapp 20 Computerspielen. Vertreten sind unter anderem **Battlefield 1942**, **World of WarCraft** und **Morrowind**. Genaue Tourdaten stehen noch nicht fest, ein Abstecher nach Deutschland ist aber fest eingeplant. Weitere Informationen finden Sie im Internet unter www.play-symphony.com.



SENSIBLE SOCCER 2006

Klassiker-Remake

Daran erinnern sich vor allem Computer-Fußballer der Alte-Herren-Liga: Schon lange vor **FIFA** und **PES** genoss **Sensible Soccer** Kultstatus. Mit alten Tugenden kehrt der Klassiker im Frühjahr 2006 in den Anstoßkreis zurück: rasanter Action-Fußball, Zweiknopf-Bedienung, extreme Effet-Effekte dank »Aftertouch«-Steuerung. Garniert mit drolligen Afromähne-Männchen will sich **Sensible Soccer** als kurzweilige Alternative zu den Komplexitäts-Monstern von EA und Konami etablieren.

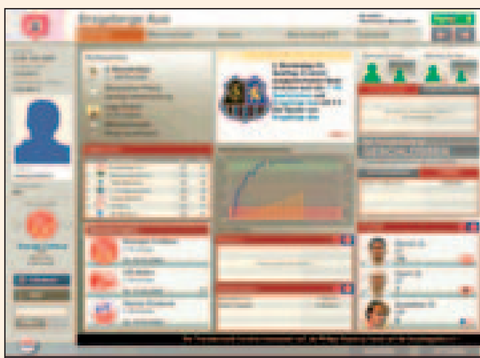
John Hare persönlich soll dafür sorgen, dass die Neuauflage alte **Sensible**-Atmosphäre verströmt: Der Held der Amiga-Zeit ist auch beim Remake mit an Bord.

Entwickler: Codemasters

Erscheinungsdatum: April 2006



VERKAUFS-CHARTS



1	NEU	(-)	FUSSBALL MANAGER 06
2	NEU	(-)	FEAR
3	▲	(4)	FIFA 06
4	NEU	(-)	WORLD OF WARCRAFT
5	NEU	(-)	INDIZIERTES SPIEL
6	NEU	(-)	BLACK & WHITE 2
7	NEU	(-)	CIVILIZATION 4
8	▼	(3)	BATTLEFIELD 2
9	NEU	(10)	ROME: BARBARIAN INVASION
10	▼	(1)	DIE SIMS 2: NIGHTLIFE

Verkaufscharts Oktober 2005 von Media Control

THE ART OF SUPREMACY

Addon zu Empire Earth 2

Voraussichtlich in wenigen Monaten können Sie sich mit der Erweiterung in neue Schlachten stürzen. Drei neue Kampagnen decken dann die Teile der Menschheitsgeschichte ab, die das Hauptprogramm unangetastet lies. Die Zeitspanne zwischen der Zeit der Pharaonen und Napoleon etwa. Mit dabei sind 15 neue Völker (unter anderem Russen und Franzosen), neue Einheiten wie russische Haubitzen und ein umfangreicher Editor, mit dem sich sogar eigene Zivilisationen basteln lassen.

Termin: Frühjahr 2006

Entwickler: Mad Doc

ANTWORTEN AUF ALLE FRAGEN

Die Auflösung des PC PowerPlay-Quiz

In der vergangenen Ausgabe hatten wir Sie auf eine harte Probe gestellt: Nur eingefleischte Spielekenner sollten alle 20 Fragen des großen PC-PowerPlay-Quiz korrekt beantworten können. Ob Sie dazu gehören, können Sie nun der Auflösung entnehmen. Die Zahl bezieht sich dabei immer auf die Fragenummer, der Buchstabe auf die korrekte Antwort.

1B, 2C, 3B, 4A, 5A, 6B, 7A, 8A, 9B, 10C, 11D, 12B, 13B, 14A, 15D, 16A, 17D, 18B, 19B, 20B.

Der gesuchte Code lautet demnach: KEN SENT ME. Dabei haben wir doch gar nicht nach einem Passwort gefragt. Dann behalten wir den Hauptpreis eben selbst. Florian freut sich bestimmt über den Porsche Carrera GT im **Need for Speed**-Design. Scherz beiseite, wer gewinnen will, guckt am besten auf Seite 22 nach. Dort startet unser großes Jubiläums-Gewinnspiel zum einjährigen Bestehen von PC PowerPlay.

RAINBOW SIX LOCKDOWN

Schöner Terroristen jagen

Die bereits erschienenen Konsolenversionen von **Rainbow Six Lockdown** wurden von der Fangemeinde mit eher gemischten Gefühlen aufgenommen, umso gespannter sind wir auf die fürs nächste Heft erwartete PC-Version des Team-Shooters.

Zumindest grafisch hat die den Konsolenfassungen einiges voraus, wie die neuesten Bilder beweisen. Etwa die deutlich detaillierteren Modelle und Texturen sowie Lichteffekte. Inhaltlich bleibt alles beim Alten: Jagd auf Bioterroristen mit 20 frischen Waffen (von 42), action-lastiger Ablauf statt langwieriger Planungen, umfangreicher Mehrspielermodus mit klassischen und neuen Karten.

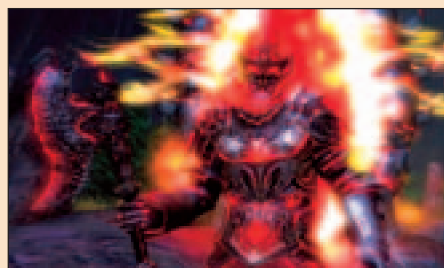


Entwickler: Ubisoft
Termin: Frühjahr 06

OBLIVION

Verschoben auf Anfang 2006

Nachdem die Gerüchte bereits längere Zeit durch das Internet schwirrten, bestätigte Entwickler Bethesda inzwischen die Verschiebung des Rollenspiels **Oblivion** auf Anfang 2006. In einem Forumsbeitrag auf der offiziellen Website zum Spiel begründete PR-Manager Pete Hines die Verzögerung damit, dass die Entwickler noch mehr Zeit in das Balancing, das Optimieren der Performance und das allgemeine Testen brauchen. Inzwischen gab Bethesda auch bekannt, dass Jeremy Soule die Musik zum Spiel komponiert. Soule gewann bereits zahlreiche Preise und schuf unter anderem die hochklassigen Soundtracks zu **Morrowind**, **Icewind Dale** und **Neverwinter Nights**.

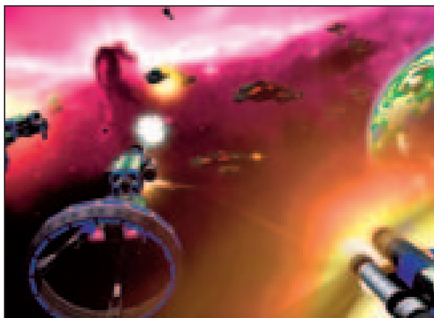


Termin: Anfang 2006
Entwickler: Bethesda

SWORD OF THE STARS

Neue Weltraum-Strategie

Mit **Sword of the Stars** bekommen Fans von **Homeworld** und Konsorten neues Futter. Während Sie rundenweise Ihr intergalaktisches Imperium ausweiten, führen Sie die Schlachten im All in Echtzeit. In den Kampf ziehen Sie dabei mit den Menschen oder drei Alienrassen. Die Entwickler versprechen Bombast-Grafik und simple Steuerung.



Termin: n. bekannt
Entw.: Kerberos

DER DOKTOR KANN'S NICHT LASSEN

Postal wird ver-Bollt

Dr. Uwe Boll gibt nicht auf: Wohl kein anderer Regisseur hat ähnlich viele Filme in der »Bottom 100«-Liste von imdb.com – und der gebürtige Wermelskirchener arbeitet hart daran, dass sich daran so schnell nichts ändert. Der selbst ernannte »Weltmarktführer in der Verfilmung von Videospielen« kündigte nun seine nächste Spieleverwurstung an. Diesmal muss die brisante **Postal**-Reihe dran glauben. Der Film soll nichts mit der **Postal**-Story zu tun haben, sondern vielmehr die Kontroverse um das Spiel beleuchten, das selbst in Amerika als zu brutal gilt. Im nächsten Jahr wird die erste Klappe für **Postal** fallen, 2007 soll der Streifen dann in die Kinos kommen.



NEVERWINTER NIGHTS 2

Die Schwertküste zum Selberbasteln

Beim Thema Spieldesign und Story halten sich die Macher bei Obsidian noch arg bedeckt, die Technik von **Neverwinter Nights 2** konnten wir allerdings bei einem Pressetermin bereits in Augenschein nehmen. Neben einem Mini-Level, in dem die dynamischen Lichteffekte demonstriert wurden, gab es eine ausführliche Vorführung des Editors, der dem fertigen Spiel beiliegen wird.
Mit diesem mächtigen Tool können Modder und Nachwuchsdesigner Dörfer, Städte oder Dungeons aus dem Boden stampfen, mit unzähligen Objekten ausstaffieren und an fast allen Variablen wie Wetter, Beleuchtung oder Terrainhöhe herumschrauben. Selbstverständlich können hier auch Monster und NPC generiert, skaliert oder dem eigenen Geschmack entsprechend bemalt werden.



Entwickler: Obsidian Entertainment
Termin: 2. Quartal 2006

KURZ UND KNACKIG

Spider-Man klettert weiter

Activision und Marvel weiten ihre Kooperation aus. Bis 2017 soll Activision Comic-Fans mit Spieleumsetzungen von **Spider-Man** und **X-Men** beglücken.

dtp: Verbrechen zahlt sich aus

Der Hamburger Publisher dtp wird PC-Versionen von **True Crime 2 – New York City** und **Tony Hawk's American Wasteland** im Frühjahr 2006 veröffentlichen.

America's Army

Die US-Armee will die erfolgreiche Werbespiel-Serie **America's Army** ausbauen. Im nächsten Jahr soll der Umschwung auf die **Unreal**-Engine 3 erfolgen. Neue Ableger sind ebenfalls geplant.

Sammeln mit den Siedlern

In einigen Packungen der **Siedler 5 Gold Edition** (Test auf Seite 148) liegt ein Plastikritter bei, der versehentlich nicht bemalt wurde. Laut Ubisoft ist die Albino-Figur »ein seltenes Unikum mit Sammelcharakter« ...

Lösungsbuch zu Pro Evo 5

Das 222 Seiten starke Buch ist seit Ende Oktober erhältlich und verrät vom Freistoß bis zur richtigen Torwart-Kontrolle alle Tricks und Kniffe der Fußballsimulation. Wir verlosen fünf Exemplare auf www.pcpowerplay.de. Wert: je 15 Euro.

Galactic Civilizations 2

Was **Civilization 4** für historisch interessierte Taktiker ist, das könnte **Galactic Civilizations 2** für Weltraum-Strategen werden. Über Neuerungen schweigen sich die Entwickler aus. Bekannt ist, dass sich verschiedene Rassen im gleichen Sonnensystem ansiedeln können. Damit dürfte die Eroberung des Alls fordernder werden.

TERMIN-KALENDER



TRUE CRIME 2 – NEW YORK CITY

Konsolenbesitzer dürfen dieses Jahr schon ballern und durch New York düsen. Wir müssen uns noch bis 2006 gedulden. **neu**



TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

Nicht nur mit Skateboard-Akrobatik verdient Herr Hawk seinen Lebensunterhalt: Auch an den Spielen ist er maßgeblich beteiligt. **neu**

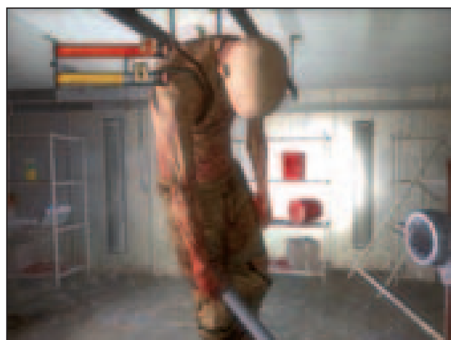


HALF-LIFE 2: AFTERMATH

Statt im November geht's erst im nächsten Jahr mit Gordon, Alyx und Co. in neue Gefechte gegen Combines und Aliens. **neu**

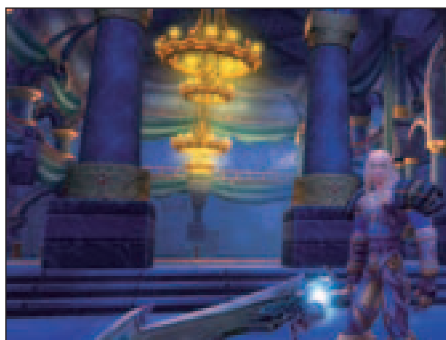
STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	EINSCHÄTZUNG
	A VAMPYRE STORY	Adventure	Autumn Moon	2006	nicht möglich
	ANNO 1701	Aufbauspiel	Related Designs	4. Quartal 2006	nicht möglich
NEU!	AURA 2	Adventure	Streko-Graphics Inc.	1. Quartal 2006	nicht möglich
	AUTO ASSAULT	Online-Rollenspiel	Netdevil	1. Quartal 2006	nicht möglich
	BATTLESTATIONS MIDWAY	Actionspiel	Mithis	1. Quartal 2006	nicht möglich
	CAESAR 4	Aufbauspiel	Tilted Mill	Herbst 2006	nicht möglich
	CITY OF THE DEAD	Ego-Shooter	Hip Games	Frühjahr 2006	nicht möglich
	COMPANY OF HEROES	Echtzeit-Strategie	Relic	4. Quartal 2006	nicht möglich
	CONDEMNED	Action-Adventure	Monolith	Frühjahr 2006	nicht möglich
NEU!	CSI: 3 DIMENSIONS OF MURDER	Adventure	Telltale Games	Frühjahr 2006	nicht möglich
	DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC	Actionspiel	Arkane Studios	Sommer 2006	nicht möglich
	DARKSTAR ONE	Weltraumaction	Ascaron	1. Quartal 2006	sehr gut
	DER PATE	Actionspiel	Electronic Arts	März 06	befriedigend
	DESPERADOS 2	Echtzeit-Taktik	Spellbound	März 06	nicht möglich
	DTM RACE DRIVER 3	Rennspiel	Codemasters	Februar 06	sehr gut
	DUKE NUKEM FOREVER	Ego-Shooter	3D Realms	when it's done	nicht möglich
	ELDER SCROLLS 4 – OBLIVION	Rollenspiel	Bethesda Softworks	Frühjahr 2006	nicht möglich
	GEHEIMAKTE TUNGUSKA	Adventure	Animation Arts	2. Quartal 2006	nicht möglich
NEU!	GETTING UP: CONTENT UNDER PR.	Actionspiel	The Collective	Februar 06	nicht möglich
	GHOST RECON 3	Taktik-Shooter	Grin	Februar 06	nicht möglich
	GHOST WARS	Echtzeit-Strategie	Digital Reality	1. Quartal 2006	nicht möglich
	GOTHIC 3	Rollenspiel	Piranha Bytes	1. Quartal 2006	nicht möglich
NEU!	GROTESQUE	Rollenspiel	Silent Dreams	4. Quartal 2006	nicht möglich
NEU!	HALF-LIFE 2: AFTERMATH	Ego-Shooter-Addon	Valve	Frühjahr 2006	nicht möglich
	HELLGATE LONDON	Rollenspiel	Flagship	3. Quartal 2006	nicht möglich
	HEROES OF MIGHT & MAGIC 5	Runden-Strategie	Nival	Februar 06	sehr gut
	HITMAN 4	Actionspiel	IO Interactive	Frühjahr 2006	nicht möglich
	JOINT TASK FORCE	Echtzeit-Strategie	Mithis	1. Halbjahr 2006	nicht möglich
	JUST CAUSE	Action-Adventure	Avalanche Studios	2006	sehr gut
NEU!	L.A. RUSH	Rennspiel	Pitbull Syndicate	1. Quartal 2006	nicht möglich
	NEVERWINTER NIGHTS 2	Rollenspiel	Obsidian	Frühjahr 2006	nicht möglich

Auf diesen Seiten erfahren Sie die aktuellen Erscheinungstermine der wichtigsten PC-Spiele. Die Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit; alle Termine basieren auf den Herstellerangaben zum Redaktionsschluss.



CONDEMNED

Monoliths spannendes Actionspiel mit erheblichem Thriller-Anteil kommt erst im nächsten Frühjahr für den PC. **verschoben**



WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

Um der Level-60-Langweile entgegenzuwirken, will Blizzard im Addon neue Landstriche, Instanzen und Rassen bringen. **neu**

PREVIEW-REGELN

Wir geben nur Einschätzungen für Spiele, die wir selbst ausführlich anspielen konnten. Titel, die wir nur unter Entwickleraufsicht ansehen durften, sind deshalb mit einem Auge markiert. Sämtliche Symbolerläuterungen entnehmen Sie der folgenden Legende:


Angespielt

NEU!
Neuzugang


Angesehen/ Präsentation


Erscheint in den nächsten zwei Monaten

STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	EINSCHÄTZUNG
	OPERATION FLASHPOINT 2	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	2006	nicht möglich
	PANZER ELITE ACTION	Actionspiel	Zootfly	1. Quartal 2006	gut
	PARAWORLD	Echtzeit-Strategie	SEK	März 06	nicht möglich
	PREY	Ego-Shooter	Human Head	2006	nicht möglich
	PRINCE OF PERSIA 6	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	08. Dezember 05	sehr gut
	RISE & FALL	Echtzeit-Strategie	Stainless Steel Studios	24. Februar 06	sehr gut
	RUNAWAY 2	Adventure	Pendulo Studios	März 06	sehr gut
	RUSH FOR BERLIN	Echtzeit-Strategie	Stormregion	1. Quartal 2006	nicht möglich
	SCHLACHT UM MITTELERDE 2	Echtzeit-Strategie	EA Pacific	1. Quartal 2006	nicht möglich
	SPELLFORCE 2	Echtzeit-Strategie	Phenomic	2006	nicht möglich
NEU!	SPLINTER CELL 4	Schleich-Shooter	Ubisoft	Frühjahr 2006	nicht möglich
	SPORE	Strategiespiel	Electronic Arts	2007	nicht möglich
	STALKER	Ego-Shooter	GSC Gameworld	Ende 2006	nicht möglich
	STAR WARS: EMPIRE AT WAR	Echtzeit-Strategie	Petroglyph Games	Februar 06	nicht möglich
NEU!	STRANGLEHOLD	Adventure	Midway Chicago	2006	nicht möglich
	SUDDEN STRIKE 3	Echtzeit-Strategie	Fireglow	nicht bekannt	nicht möglich
	SUPREME COMMANDER	Echtzeit-Strategie	Gas Powered Games	2007	nicht möglich
	TEAM FORTRESS 2	Taktik-Shooter	Valve Software	2006	nicht möglich
	THE REGIMENT	Taktik-Shooter	Konami	Februar 06	gut
	THE WITCHER	Action-Rollenspiel	CD Project	1. Quartal 2006	nicht möglich
	TITAN QUEST	Action-Rollenspiel	Iron Lore	Mitte 2006	nicht möglich
	TIMESHIFT	Ego-Shooter	Saber Interactive	Februar 06	nicht möglich
	TOMB RAIDER 7	Action-Adventure	Crystal Dynamics	Frühjahr 2006	nicht möglich
NEU!	TONY HAWK'S AMER. WASTELAND	Sportspiel	Neversoft Entertainment	1. Quartal 2006	nicht möglich
	TONY TOUGH 2	Adventure	Prograph	Februar 06	gut
NEU!	TRUE CRIME 2 – NEW YORK CITY	Actionspiel	Luxoflux	1. Quartal 2006	nicht möglich
	UT 2007	Ego-Shooter	Epic Games	Sommer 2006	nicht möglich
	VIVISECTOR	Ego-Shooter	Action Forms	08. Dezember 05	gut
	WAR FRONT	Echtzeit-Strategie	Digital Reality	2006	nicht möglich
NEU!	WoW: THE BURNING CRUSADE	Online-Rollenspiel-Addon	Blizzard	2006	nicht möglich
	WORLD WAR 2 RTS	Echtzeit-Taktik	Maddox Games	Frühjahr 2006	nicht möglich

JUBILÄUMS-GEWINNSPIEL

Das ist ja wie Weihnachten und Geburtstag am selben Tag ... stimmt! Feiern Sie mit uns das erste Jahr PC PowerPlay!

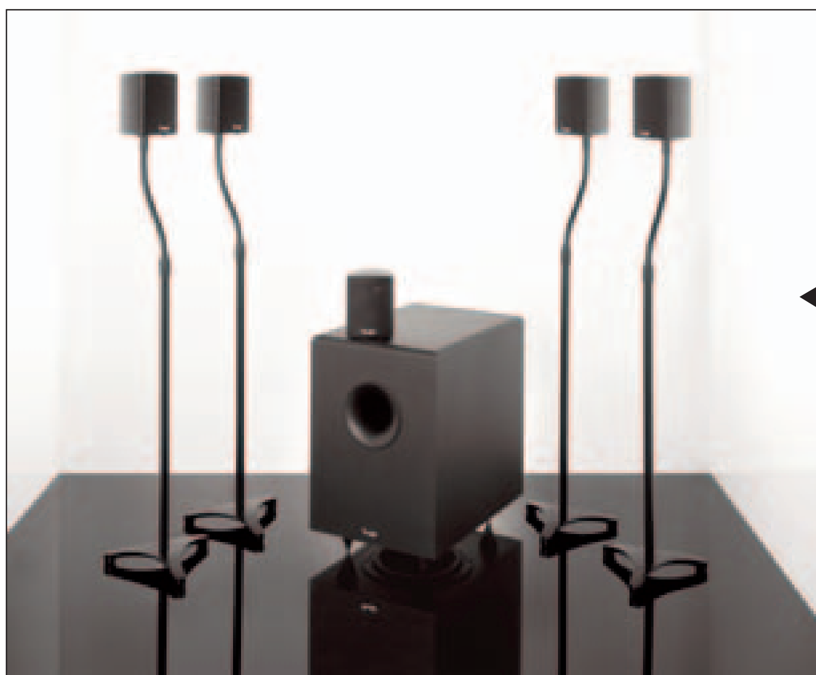
Martin köpft die Champagner-Flasche, Florian schmiert Kaviar-Schnittchen, und der Rest der Redaktion singt – schon leicht angeschiggert – voller Imbrunst »Happy Birthday to you!«

Nein, diese Szene entspricht nicht wirklich der Realität, aber trotzdem wollen wir das einjährige Jubiläum von PC PowerPlay gebührend mit Ihnen feiern. Schampus und Stör-Rogen gab es für die Redaktion natürlich nicht, denn schließlich mussten wir nüchtern sein, um für Sie sagenhafte 278 coole Preise im Gesamtwert von über 20.000 Euro zusammen zu tragen!

Zur Teilnahme am Gewinnspiel genügt eine Postkarte mit dem Kennwort »**Verlosung**« an:

PC PowerPlay
CyPress GmbH
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Einsendeschluss ist der 31.12.2005



Teufel

5x Concept E Boxenset
- 265 Watt Musikleistung
- 6-Kanal-Aktivsubwoofer
- 5 ultrakompakte Satelliten
- für PC-Soundkarten

5x Concept G THX 7.1 Boxenset
- Soundsystem für PC, Multimedia, Heimkino
- THX-zertifiziert
- 800 Watt Gesamt-Musikleistung
- 8-Kanal -Aktivsubwoofer



Gesamtwert: 2.000,- Euro

PC-KING



Highend-Komplett PC

Eckdaten:
Gehäuse von CoolerMaster
Mainboard: Asus A8N5X
CPU: AMD Athlon 64 3500+
Grafik: XFX Geforce 7800 GTX, 256 MB
+ 200 GB Festplatte von Western Digital
+ Creative Soundblaster Audigy 2
+ Dual Layer DVD-Brenner
+ WinXP Home Edition
+ Spielepaket mit **GT Legends**, **Fear**, **The Movies**, **Civilization 4**, **Quake 4 (dt.)** und **Call of Duty 2**

Gesamtwert: 1.700,- Euro





1x lebensgroßer **Stronghold 2**-Ritter von Muckle Mannequins
3x **GTA San Andreas**-Kapuzenshirt
3x **GTA San Andreas**-T-Shirt
3x **GTA San Andreas**-Baseball-Cap
8x **GTA San Andreas** Soundtrack (je 8 CDs)
3x signierter **Sacred**-Roman
3x Lösungsbuch zu **Sacred**
3x **GTA San Andreas**-Lösungsbuch

Gesamtwert: 2.210,- Euro







3x **Total Overdose** Mariachi-Gitarrenkoffer, randvoll mit Souvenirs aus Mexiko

3x **Conflict Global Storm**

3x **Total Overdose** T-Shirt

Gesamtwert: 1.050,- Euro



1x **Battlefield 2**-MP3 Player mit 5,0-GB-Speicherkarte von Creative

5x **Battlefield 2**-Jacke, schwarz

5x **Battlefield 2** plus Addon **Special Forces**

3x **Battlefield 2**-Thermosflasche

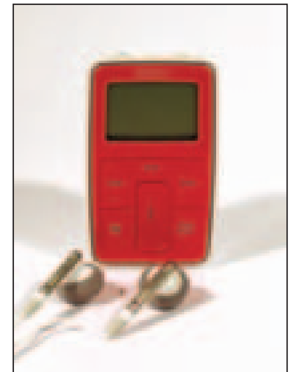
1x **Battlefield 2**-Multitool

1x **Battlefield 2**-Spaten

1x **Battlefield 2**-Mousepad

1x **Battlefield 2**-Umhängetasche, schwarz

Gesamtwert: 1.005,- Euro









5x Be quiet! »Dark Power« Netzteil (470 Watt)

3x Aero Cool Aero Engine II Midi Tower in Schwarz

3x Aero Cool Aero Engine II Midi Tower in Silber

Gesamtwert: 955,- Euro



6x MP3-Player »Mega Player 522«
- 512 MByte Speicherkapazität
- Uhr, Bilschirmschoner
- integrierter LiIon-Akku für 12 Stunden Betrieb
- Gewicht: 75g (inkl. Akku)



Gesamtwert: 900,- Euro







1x Sapphire X800 GTO, PCI-Express
- GPU-Takt: 400 MHz
- 256-Bit Speicher-Interface

1x Sapphire X800 GTO Ultimate, PCI-Express
- Silent-Cooling Lüfter
- GPU-Takt: 400 MHz
- Speichertakt: 980 MHz
- 256-Bit Speicher-Interface
- Speicher: 256 MByte GDDR3

1x Sapphire X800 GT, PCI-Express
- GPU-Takt: 475 MHz
- Speichertakt: 980 MHz
- 256-Bit Speicher-Interface
- Speicher: 256 MByte GDDR3

1x Sapphire X800 GTO, AGP
- GPU-Takt: 400 MHz
- 256-Bit Speicher-Interface

Gesamtwert: 857,- Euro



3x Force-Feedback-Lenkrad »SL 6696«
- für PC, PlayStation 2, Xbox und GameCube
- Bezug aus Kunstleder
- Pedale und Tasten programmierbar



10x beleuchtetes PC-Keyboard »SL 6466«

Ideal für Nachtsurfer und Gamer!
Die blaue Hintergrundbeleuchtung kann ein- und ausgeschaltet werden.

Gesamtwert: 840,- Euro





4x Ati Radeon X800 GTO, PCI-Express

- GPU-Takt: 400 MHz
- 256-Bit Speicher-Interface
- Speicher: 256 MB GDDR3
- effektiver Speichertakt: 750 MHz

Gesamtwert: 800,- Euro



VIVENDI UNIVERSAL games








5x **Fear**

3x SL-8794-Headset von Speedlink

3x Razer Copperhead Gaming-Maus

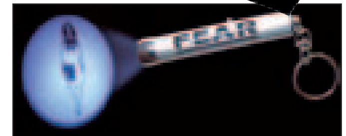
5x **Sierra Action-Pack**

5x **Fear** Posterset (je drei Poster)

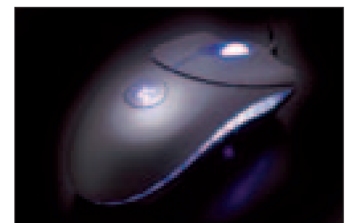
5x **Fear**-Comic

5x **Fear**-Taschenlampe

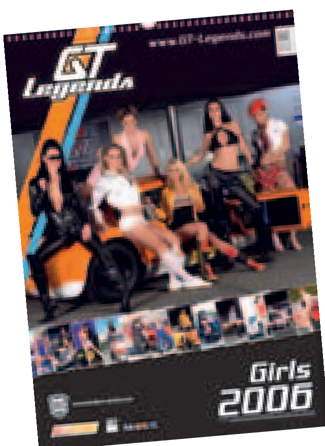
Gesamtwert: 785,- Euro





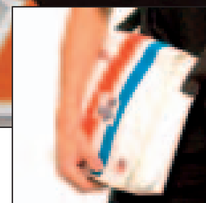
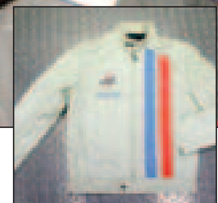
10TACLE STUDIOS AG



1x **GT Legends**-Lederjacke
1x **GT Legends**-Winterjacke
1x **GT Legends**-Laptop-Tasche
1x **GT Legends**-Poloshirt
3x **GT Legends**-Kalender (nicht im Handel erhältlich!)
5x **GT Legends**-Schlüsselband
10x **GT Legends**-Metallpin

Gesamtwert: 630,- Euro





3x Ferrari GT FFB-Lenkrad von Thrustmaster

1x DJ Console MK2 von Hercules

3x Lautsprecherset »XPS 2.140« von Hercules

Gesamtwert: 609,- Euro









5x R440-Force-Feedback-Lenkrad
- 4 Tasten im Lenkradkranz
- 2 Schaltwippen

10x P2600-Gamepad
- 8 Tasten
- 2 analoge Joysticks
- 4 Schulter-Trigger
- 8-Wege D-Pad
- Leuchteffekte
- Vibrations-Effekte

Gesamtwert: 600,- Euro

1x **LA Rush** ferngesteuertes Rennauto

3x Midway-Fan-Paket, bestehend aus:
- Midway Rucksack
- **The Suffering – Ties that bind**
- Midway Regenjacke
- Midway Kugelschreiber, Feuerzeug und Schlüsselanhänger

Gesamtwert: 597,- Euro











5x Cooltek Netzteil »Real Power«, 500 Watt Leistung

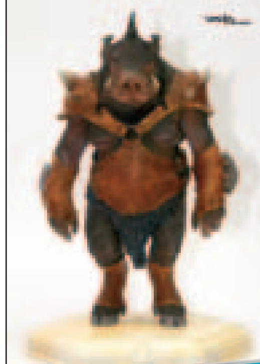
5x Cooltek Gaming-Maus

Gesamtwert: 580,- Euro









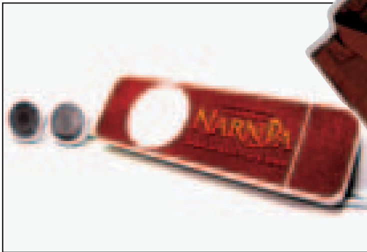
1x iPod Shuffle
im **Narnia**-Design
- 512 MByte interner Speicher
- Platz für ca. 120 Songs
- integrierte USB-Batterie
- 12 Stunden Spielzeit

1x **Narnia** Polystone Figur
aus dem Weta-Workshop

3x **Narnia** Fanpaket
(Hemd, Ledermappe, Poster)

Gesamtwert: 580,- Euro





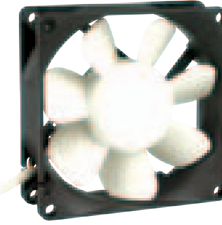


5x Headset »Dynamic 5.1«
- 8 Lautsprecher
- Vibrations-Subwoofer
- abnehmbares Mikrofon

5x Headset »Cosmic 5.1«
- universell einsetzbar
- abnehmbares Mikrofon

10x Lüfter: »Silent Eagle 2000«

Gesamtwert: 550,- Euro





5x PC-Keyboard
»Lightboard Advanced«
- blau beleuchtetes Tastenfeld
- 18 programmierbare Zusatztasten

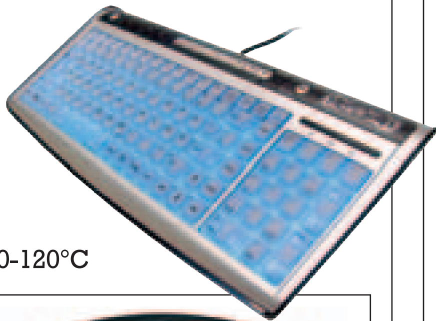
5x Precision Mouse
- Abtastrate: 800 dpi
- Gehäuse und
Mausrad beleuchtet

5x Lightpad Mauspad

5x Thermoeye LCD-
Thermometer
- Temperaturbereich: 0-120°C
- 2 Sensoren mit
je einem
Meter Kabel

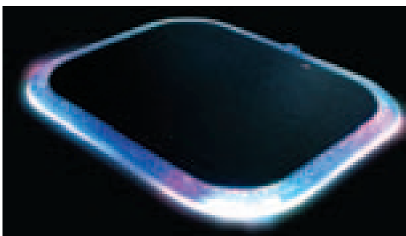
**Gesamtwert:
460,- Euro**













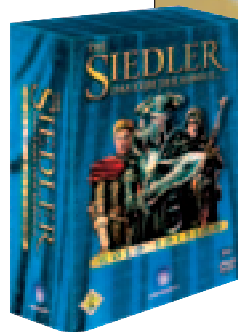
5x **Die Siedler 5** Gold Edition

6x Bierseidel im **Die Siedler**-Design

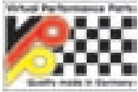
3x **Die Siedler**-Baseball-Cap

Gesamtwert: 355,- Euro





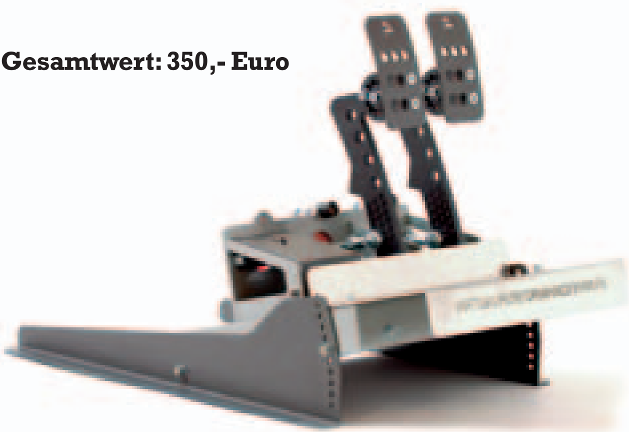




1x Profi-Pedalset
»VPP Pedal-Set Professional 2«

- supermassive Verarbeitung
- Bremse mit Doppelfedersystem für realistisches Pedalgefühl
- Pedale und Federn vielfältig einstellbar
- hochwertige Potentiometer mit großer Lebensdauer

Gesamtwert: 350,- Euro



14x **Spellforce** Gold Edition



Gesamtwert: 350,- Euro





5x **Handball Manager 2005-2006**
3x **Legion Arena**
3x **Gary Grigsby's World at War**

Gesamtwert: 290,- Euro



CyPress

1x lebensgroße Sam-Fisher-Figur aus **Splinter Cell**

Gesamtwert: 1.000,- Euro





WORLD OF WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE

World of WarCraft ist das derzeit erfolgreichste Online-Rollenspiel, doch Blizzard setzt noch einen drauf: **mehr Levels, mehr Gebiete und Blutelfen für die Horde.**

FAKTEN

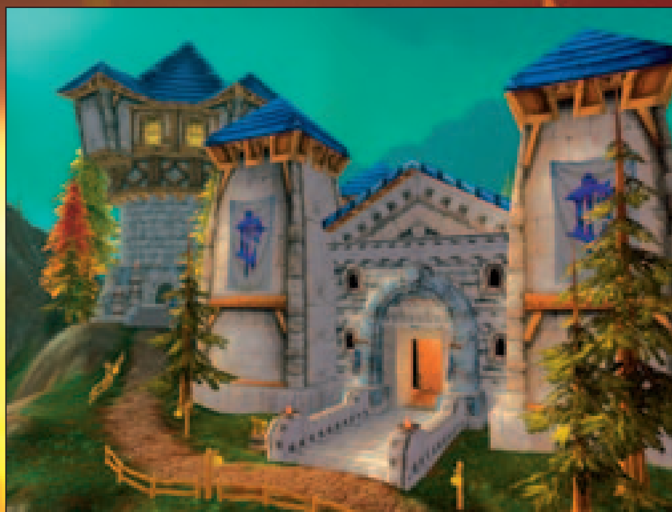
Genre	Online-Rollenspiel
Entwickler	Blizzard
Version	Pre-Alpha
Termin	2006

Im Addon **The Burning Crusade** bekommt nicht nur die Horde eine neue Rasse, sondern auch die Allianz – über die hüllen die Entwickler allerdings noch den Mantel des Schweigens. Deshalb haben wir auf der BlizzCon nur das Startgebiet der Horden-Blutelfen unsicher machen können: Sunstrider Isle, eine kleine Insel in Quel'Thalas, im Norden der östlichen Pestländer gelegen.

Welche Klassen die Spitzohren bekommen, ist noch nicht endgültig geklärt. Spielbar waren Priester, Magier, Schurken, Krieger und Hexenmeister. Bereits festgezurrt sind dagegen die rassenspezifischen Fähigkeiten. Mit dem Spruch »Mana Tap« können die Blutelfen ihren Gegnern Mana absaugen, um damit arkane Energie zu erzeugen. Diese lässt sich dann mit der zweiten Fähigkeit »Arcane Torrent« je nach Charakterklasse in Wut, Mana oder Energie umwandeln – außerdem werden umstehende Feinde zum Schweigen gebracht, können also kurzzeitig keine Sprüche wirken.

Von diesen Fähigkeiten abgesehen, unterscheidet sich Sunstrider Isle nicht von anderen Startgebieten: »Töte zehn hiervon«- und »bringe mir 20 davon«-Quests machen mit **WoW** und den Blutelfen vertraut.


Die **Blutelfen** sollen die Horde im wahrsten Sinne des Wortes attraktiver machen. Derzeit hat die Allianz zahlenmäßig klar die Oberhand.


In Schloss **Durnholde** wurde Orc-Häuptling Thrall von den Menschen gefangen gehalten. In The Burning Crusade befreien Sie ihn.


Der Eingang zu den Höhlen der Zeit ist gut gesichert. Mächtige **Drachen** schieben vor dem neuen Instanzportal Wache.


Im Startgebiet der Blutelfen geht's geruhsam zu. In den ersten Quests müssen Sie sich harmlosen Gegnern wie diesen **Raubkatzen** stellen.


Technische Verbesserungen: Instanzen wie **Karazon** profitieren von der erhöhten Polygonanzahl im Addon und schärferen Texturen.


Diese frei schwebenden Bauten gehören zu den Besonderheiten der Blutelfen-Architektur und verschönern bereits deren **Startgebiet**.

WUSSTEN SIE SCHON?

Die »RAWGRLRLGRR-LRLLL«-Sounds der Murlocs wurden aufgenommen, indem ein Blizzard-Mitarbeiter mit Joghurt im Mund ins Mikrofon gurgelte.

Die Schönen und die Biester

Dass die Blutelfen Seite an Seite mit Orcs und Untoten kämpfen, liegt vor allem am Ungleichgewicht zwischen Horde und Allianz auf vielen Servern – tiefe Ausschnitte und ein sexy Hüftschwung sind vielen Spielern doch lieber als groteske Fratzen. Allerdings ist diese Entscheidung wasserdicht in die Geschichte eingebettet: Die »neuen« Blutelfen wurden von **WarCraft 3**-Bösewicht Illidan auf den Geschmack dämonischer Energien gebracht. Der hockt zusammen mit einigen auserwählten Blutelfen dummerweise nicht in Azeroth, sondern in der Scherbenwelt hinter dem Dunklen Portal. Und genau da wollen die Daheimgebliebenen jetzt hin. Allerdings passt der Allianz das Öffnen des Portals gar nicht in den Kram, und so schließen sich die Blutelfen widerwillig der Horde an.

Es gibt viel zu tun

Alles Jammern der Allianz hilft nichts, mit **The Burning Crusade** öffnet Blizzard den Weg in die Scherbenwelt – früher Draenor, Heimat der Orcs, inzwischen eine Ansammlung frei schwebender Kontinente. Voraussichtlich ab Level 55 dürfen Sie sich hier Quests abholen. Und Seite an Seite mit Helden wie Turalyon kämpfen, die während der Geschehnisse aus **WarCraft 2** in der Scherbenwelt gefangen wurden und deren steinerne Abbilder derzeit Stormwind schmücken.

Im ehemaligen Draenor kämpfen Sie aber nicht nur mit Helden aus vergangenen Tagen, sondern päppeln auch Ihren eigenen Heroen bis auf Level 70 hoch, denn Blizzard will mit dem Addon den Maximallevel erhöhen. Inklusive neun zusätzlicher Talentpunkte, die Sie in überarbeiteten Bäumen verteilen dürfen. Haben Sie Level 70 erreicht, dürfen Sie sich außerdem einen Nether-Drachen zulegen, ein fliegendes Reittier, das Sie an die besonders gefährlichen Stellen der Scherbenwelt bringt. An eine Schlachtgruppen-Instanz etwa, an deren Ende Sie Illidan persönlich den Hintern versohlen dürfen.

Und die Gelegenheitsspieler?

Blizzard nimmt sich für **The Burning Crusade** die Kritik vieler Spieler zu Herzen, **World of WarCraft** sei ab Level 60 ein Spiel ausschließlich für Hartz-IV-Empfänger und große Gilden. Das fängt damit an, dass Sie wie im Hauptprogramm den maximalen Level auch im Alleingang erreichen können, und endet damit, dass viele der neuen Instanzen für fünf bis 20 Abenteurer ausgelegt sind. Karazon beispielsweise, Heimat des Zauberers Medivh und im Gebirgspass der Totenwinde gelegen, kann von maxi-


Die Blutelfen lassen sich durch weichere Züge und nach oben stehende Ohren von ihren Verwandten aus **Teldrassil** unterscheiden.


Blizzards Grafiker legen sich ins Zeug: Solche schmucken **Waffenmodelle** bekommt die neue Rasse bereits mit Level 20.


Dem Gebirgspass der Totenwinde wird mit dem Turm von **Medivh** endlich Leben eingehaucht. Bislang war das Gebiet ungenutzt.


Sunstrider Isle: kräftige Farben, unverwechselbare Architektur. Blizzard hat das Erstellen atmosphärischer Regionen nicht verlernt.

mal zehn Spielern betreten werden. Außerdem sollen fast alle neuen Instanzen mit Speicherpunkten ausgestattet werden, die den Fortschritt Ihrer Gruppe für einige Tage sichern – wie im Geschmolzenen Kern.

Für jeden Spielertyp geeignet sind auch die Höhlen der Zeit, ein Sammelsurium verschiedenster Instanzen, die in der Vergangenheit Azeroths spielen. In einer Schlachtgruppen-Instanz erleben Sie die Schlacht um den Berg Hyjal, bekannt aus **WarCraft 3**. In Instanzen für Fünfer-Gruppen spielen Sie die Flucht Thralls aus dem Schloss Durnholde nach und greifen Medivh beim Öffnen des Dunklen Portals unter die Arme. Außerdem wartet ein neuer Battleground in den Höhlen der Zeit, die sich jederzeit um neue historische Ereignisse erweitern lassen.

Der goldene Boden

Aber nicht nur für Abenteurer ist gesorgt, auch Handwerker haben im Addon jede Menge zu tun. Schneider und Alchimisten werden sich ähnlich wie Gerber oder Schmiede innerhalb ihres Berufs spezialisieren müssen. Mit den Juwelieren schließlich kommt ein völlig neues Handwerk nach Azeroth. Die Schmuckhändler fertigen aber nicht etwa Klunker für die Angebetete, sondern Edelsteine, mit denen sich gesockelte Gegenstände erweitern lassen. **Diablo**-Spieler kennen das Prinzip, in **World of WarCraft** soll es vor allem die vielfältigen Möglichkeiten der Charakterentwicklung unterstützen. Mit Hilfe der Edelsteine können sich Helden die Werte ihrer Ausrüstung nämlich selbst aussuchen.

Wie viele Steinchen pro Gegenstand zugelassen sind und ob jedes Item gesockelt ist, das wissen auch die Designer noch nicht. Fest steht: Damit das Juwelier-Dasein nicht zur Schufterei für andere verkommt, können die Klunkermacher Schmuckstücke mit mächtigen Eigenschaften fertigen, die nur sie selbst tragen dürfen.

Das Spiel geht weiter

Neue Instanzen, neue Fähigkeiten, neue Gebiete – **The Burning Crusade** dürfte Azeroth kräftig aufmöbeln und die Spieler noch glücklicher machen. Nur jene nicht, die statt in die Scherbenwelt lieber nach Northrend ausgezogen wären, um Arthas einen Besuch abzustatten. »Warum nicht Northrend?«, war auf der BlizzCon dann auch überall zu hören, und Creative Director Chris Metzen reagierte stets mit einem schnippischen Grinsen und der Gegenfrage: »Glaubt ihr denn wirklich, der Lich-König wäre Level 70?« ...

David Bergmann



DAVID BERGMANN
Ihr Experte für Rollenspiele

Einschätzung **nicht möglich**

»Was Blizzard für The Burning Crusade ankündigt, lässt meinen Level-60-Druiden kräftig jubeln und mich um meine knappe Freizeit bangen. Ich freue mich vor allem auf die Inhalte für kleinere Gruppen und als Fan des WarCraft-Universums auf die Höhlen der Zeit. Ob das Addon allerdings so rund wird wie das geniale Hauptprogramm, lässt sich im derzeitigen Stadium noch nicht einmal erahnen.«

DIE BLUTELFEN – EIN ÜBERBLICK



Diverse Ausrüstungsgegenstände, die wir gesehen haben, und ein im Startgebiet untergebrachter Trainer für Jäger sprechen dafür, dass die neue Horden-Rasse wie die Nachtelfen mit Pfeil und Bogen auf die Jagd gehen dürfen.

Kürzlich heuerte das Team neue Grafiker an. Deren erste Aufgabe: coole Gegenstände für die Startgebiete von Quel'Thalas entwerfen. Ergebnis: Outfits und Waffen, die manches Item aus dem Geschmolzenen Kern alt aussehen lassen.

Die Blutelfen setzen auf Magie, trotzdem werden sie auch schlagkräftige Krieger ausbilden. Ohne den klassischen Tank dürfte das Überleben in den ersten Instanzen (geplant für Level 10) der neuen Rasse zu schwer fallen.

So ähnlich wird die Fähigkeit »Arcane Torrent« aussehen. Maximal drei Ladungen arkaner Energie können Sie speichern, wenn Sie Gegnern Mana absaugen. Mit dieser regenerieren Sie dann Ihre Mana-, Wut- oder Energievorräte.


Was guckst Du?! Held **Sanchez** hat in der Vorabversion die detaillierteste Mimik und kann sogar schon lippensynchron fluchen.


Tiefe Einblicke: Wie im Vorgänger klappt die **Zimmerdecke** weg, sobald einer unserer Charaktere ein Gebäude betritt.



DESPERADOS 2

Cooper rides again! Mit aktueller Technik, brandneuen Spezialfähigkeiten und riesigen Arealen sollen die Desperados erneut die Herzen der Echtzeit-Taktiker erobern.

FAKTEN

Genre	Echtzeit-Taktik
Entwickler	Spellbound
Version	Präsentation
Termin	März 2006

Das soll 3D sein? Beim allerersten Blick auf die Vorabversion von **Desperados 2** deutet nichts darauf hin, dass das Spiel seinem Vorgänger technisch meilenweit voraus ist. Im Gegenteil: Entwickler Jean-Marc Haessig zeigt uns zunächst den Level »Eagle's Nest«, den wir aus dem Vorgänger noch in guter Erinnerung haben. Zunächst unterscheidet sich die Bergfestung des mexikanischen Banditen Sanchez nicht von der Version, durch die wir im Original geschlichen sind. Einen Mausklick und einige Kameraschwenks später ist jedoch klar, dass **Desperados 2** zwar genauso aussehen kann wie Teil eins, dank der 3D-Engine »Trinity« jedoch optisch voll auf der Höhe der Zeit liegt.

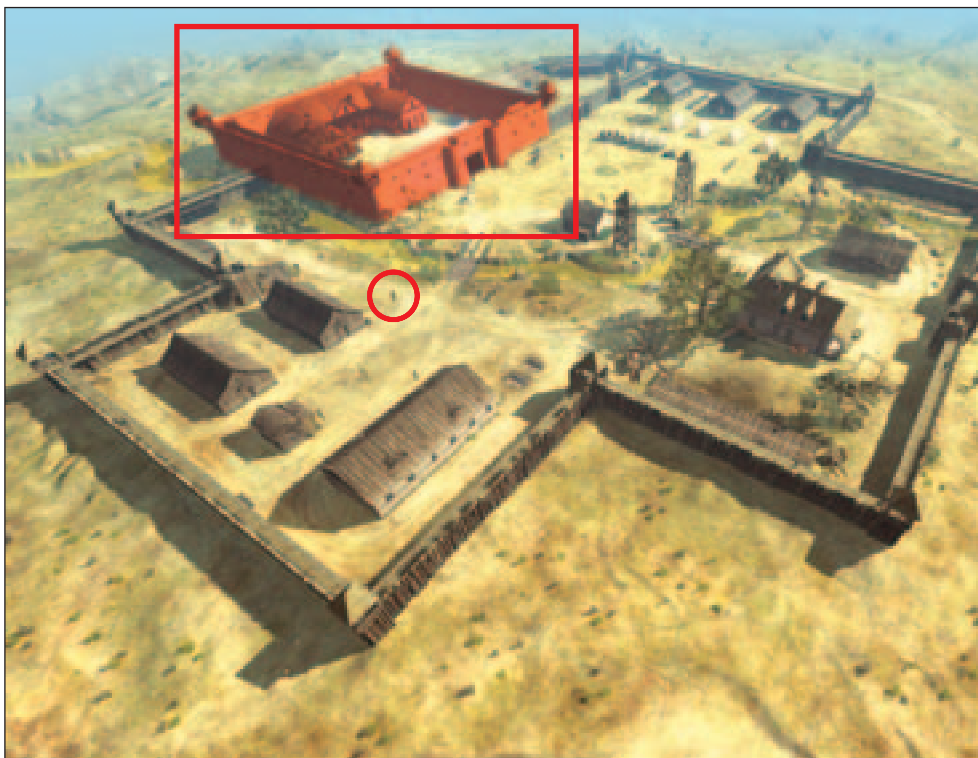
Mittendrin statt nur dabei

Desperados 2 nutzt die 3D-Technik aber nicht nur für Kameraschwenks in der taktischen Übersicht. Schon in der Vorabversion lässt sich die Perspektive derart nah ans Geschehen zoomen, dass wir mit Cooper, Kate und Doc auf Tuchfühlung gehen und ihnen bei ihren Aktionen über die Schulter schauen können. Noch beeindruckender: Per Tastendruck gelangen wir in eine feste Sicht hinter unseren Helden, blenden ein Fadenkreuz ein und können so die Gegner – wie in einem Ego-Shooter – selber aufs Korn nehmen oder ihnen einen Kinnhaken verpassen.

Wie genau diese Actioneinlagen im fertigen Spiel zum Einsatz kommen sollen, ist derzeit noch nicht ganz klar. Laut Aussage der Entwickler steht jedoch fest, dass die neuen Elemente das Spielerlebnis des Originals nicht radikal verändern oder verwässern, sondern lediglich ergänzen sollen.

Fixe Kerle

Ein gutes Indiz dafür, dass **Desperados 2** die Taktik-Gemeinde nicht enttäuschen dürfte, ist die erweiterte


Ein Level im Überblick. Die **Größenverhältnisse** werden klar, wenn wir einen menschlichen Akteur betrachten (Kreis). Das Fort im Hintergrund hat etwa die Größe eines typischen Desperados-1-Levels.


Auf den ersten Blick nichts Neues: In der richtigen **Perspektive** sieht Desperados 2 seinem Vorgänger zum Verwechseln ähnlich.


Der Neue im Team: Indianer **Hawkeye** ist mit Tomahawk und Bogen bewaffnet und eignet sich besonders gut für diskrete Einsätze.

und verbesserte Quickaction-Funktion. Wir erinnern uns: Mit diesem Werkzeug »programmierten« wir im Vorgänger Aktionen mehrerer Charaktere im Voraus und lösten sie dann per Tastendruck gleichzeitig aus. Für Teil zwei wurde dieses Feature aufgebohrt, wir können nun bis zu fünf Aktionen pro Held abspeichern. So lassen sich auch komplexere Sequenzen mit einigen Mausklicks erstellen und speichern, etwa »Gehe zu Punkt A, erschieße den Bösewicht, laufe zu Punkt B und gehe dort in Deckung«.

Spezialisten unter sich

Komplette Missionen konnten uns die Macher von Spellbound zwar noch nicht zeigen, allerdings lässt die Vorabversion schon erkennen, in welche Richtung es mit **Desperados 2** gehen wird. So feiern sämtliche Charaktere des Originals in Teil zwei ein Comeback (und der Indianer Hawkeye seine Premiere), ihre Fähigkeiten allerdings sind überarbeitet, ausgetauscht und insgesamt logischer auf das gesamte Team verteilt worden. So kommt etwa Sam, der Dynamit werfende Ex-Sklave, diesmal ohne Klapperschlange daher. Der Grund: Die Entwickler wollen allen Charakteren ein stimmiges Arsenal verpassen. Somit wird Sam in Teil zwei zum ultimativen Sprengmeister ausgebaut und beherrscht nur Talente, die mit TNT und Co. zu tun haben. Grundsätzlich jedoch wird sich an der Art und Weise, wie wir Cooper und Konsorten durch die Level scheuchen und mit Gegnern umspringen lassen, nicht viel ändern. Feindliche Sichtfelder erscheinen beispielsweise noch immer als die altbekannten farbigen Kegel, aus denen wir unsere Mannen tunlichst heraus halten sollten.

Freund-Feind-Kennung

Auch **Desperados 2** unterscheidet Gegner, Freunde und neutrale Personen. Der Status einiger Charaktere eines Szenarios kann diesmal allerdings auch dynamisch gehandhabt werden. Beispiel: Wir reiten mit unseren Helden in eine Stadt, in der die Bewohner zunächst nichts gegen uns haben. Somit werden sie als neutral angezeigt und scheren sich nicht weiter um uns. Wenn wir allerdings anfangen, Leute zu verprügeln oder gar zu erschießen, wird die Stimmung todsicher umschlagen. Folgerichtig wird die erboste Bevölkerung nun als feindlich angezeigt, bewaffnete Einwohner werden höchstwahrscheinlich das Feuer auf uns eröffnen.

Sascha Gliss

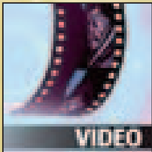

Cooper vertreibt sich im nächtlichen Santa Fé die Zeit bei einem **Schießwettbewerb**. Übrigens: Das Benutzerinterface auf allen Screenshots ist nicht final und stammt größtenteils noch aus dem Vorgänger.

SASCHA GLISS
Ihr Experte für Strategie

Einschätzung **NICHT MÖGLICH**

»Die uns gezeigten Levels sind zwar beeindruckend groß, aber Missionen gab es noch keine zu sehen. Daher kann ich auch keine Einschätzung geben. Glücklicherweise wird Desperados 2 wohl auf allzu viele Actioneinlagen verzichten und so ein ähnliches Spielgefühl wie der exzellente Vorgänger bieten. Bleibt abzuwarten, wie die Entwickler die Action-Perspektive letztlich ins Spiel einbinden.«





HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

Sensation: Heroes 5 ist schon fertig! Zumindest, wenn man dem Straßenhändler glauben darf, der uns beim Entwicklerbesuch in Moskau die »Vollversion« des Runden-Strategieepos andrehen will ...

FAKTEN

Genre	Runden-Strategie
Entwickler	Nival Interactive
Version	Multiplayer-Beta
Termin	Februar 2006

VIDEO AUF DVD

Beim Besuch bei Nival konnten wir eine Multiplayer-Partie filmen. In unserem HiRes-Video sehen Sie, wie wir Truppen rekrutieren, die Startstadt ausbauen, die ersten Züge in der gefährlichen Spielwelt machen und gegen neutrale Gegner antreten – im neuen Kampfbildschirm.

»Helden der Sowjetunion« gibt es schon lange nicht mehr. Dass in Moskau trotzdem dutzendweise Helden erwachen, liegt nicht an Fünfjahresplänen oder einem neuem Großen Vaterländischen Krieg. Sondern daran, dass hier Nival Interactive **Heroes of Might & Magic 5** entwickelt, im Auftrag von Ubisoft. Warum ausgerechnet Nival? »Nival hat große Erfahrung im Rundenstrategie- und Fantasy-Bereich, dank **Silent Storm** und **Etherlords**. Und die Heroes-Serie ist in Russland das, was **StarCraft** in Korea ist – unglaublich beliebt«, sagt uns Producer Thomas Locqueneux.

Stimmt, ein Riesenbrocken der vielen Fan-Szenarios und -kampagnen, die seit **Heroes 3** online veröffentlicht wurden, stammt von russischen Spielern. Die sind oft noch besser als die Originalkampagnen, setzten ganze Fantasy-Romane um, etwa **Der Herr der Ringe**. Da solches Fanfutter ein Spiel jahrelang frisch hält, soll auch **Heroes 5** einen Editor mitliefern.

Russische Evolution

Ein schweres Erbe also, das Nival da antritt. Viele alte Truppentypen werden in **Heroes 5** wieder dabei sein, aber einen neuen Look bekommen. »Genau das war das Problem«, sagt Art Director Victor Surkov. »In Fokusgruppen mit Testspielern hatte so ziemlich jeder Teilnehmer andere Vorstellungen, unsere ersten Entwürfe fielen komplett durch. Ich war so deprimiert, dass ich mich einige Zeit in Holland erholt habe. [Anm. d. Red.: Ein Schelm, wer Böses dabei denkt] Dort habe ich mir einige Fantasy-Comics gekauft, darunter Olivier Redroits **Black Moon Chronicles** – und an genau dem Stil haben wir uns orientiert.« Eine gute Wahl, finden wir: Figuren wie Erzengel und Einhörner sehen nicht mehr so amerikanisch-kitschig aus, sind aber gut wiederzuerkennen – obwohl sie anfangs etwas ungewohnt wirken, weil dem Engel etwa die Flügel fehlen. Warum die Optik der Kampfeinheiten und Helden noch wichtiger ist, erklären wir Ihnen weiter unten im Artikel.

84 Truppentypen soll es insgesamt für die sechs Fraktionen (siehe Kasten) geben, macht 14 pro Fraktion, dazu kommen neutrale Kreaturen. Wie in alten **Heroes**-Zeiten können Sie die Grundeinheiten upgraden, etwa Ritter zu Paladinen tunen – dann haben die Kampfkonservenbüchsen ein Pferd, greifen schneller und mit höherer Reichweite an. Oder Bogenschützen beharken per Doppelschuss zwei Ziele gleichzeitig. Zum Upgraden müssen Sie entweder das entsprechende Gebäude in Ihrer Stadt errichten oder auf der Strategiekarte finden. In beiden Fällen ist eine happige Goldsumme fällig.

Nicht ohne meinen Helden!

Am grundsätzlichen Spielprinzip hat sich nichts geändert. Mit den ersten rekrutierten Helden plus Truppen ziehen wir rundenweise über die


Strategiekarte: Die schwebenden Akademie-Städte sehen aus wie eine Mischung aus Tausendundeiner Nacht und Terry Pratchett.


Im **Stadtbildschirm** (hier eine Sylvaner-Siedlung) errichten Sie Gebäude, rekrutieren Helden und Truppen, lernen neue Zaubersprüche.

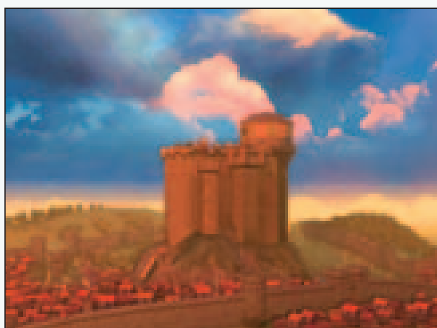

Armeen müssen jetzt immer einen Helden dabeihaben. Hier will der Recke unbedingt aufs **Schiff**, um die Inselwelt zu erforschen.

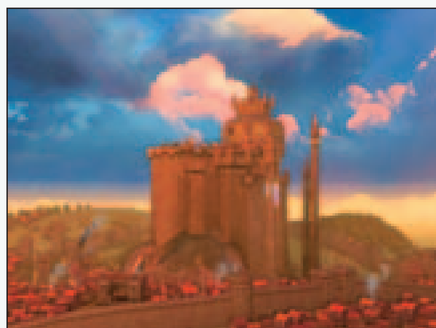

Produktionsstätten liefern Ressourcen. Die Rohstoffe sind geblieben: Gold (= Geld), Schwefel, Quecksilber, Holz, Erz, Edelsteine.

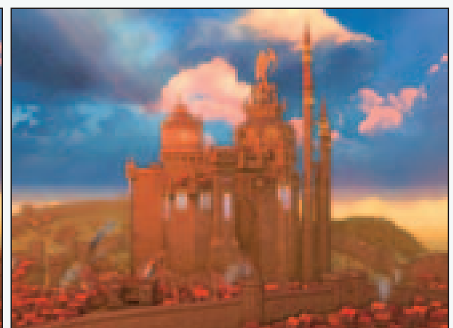
strategische Karte, besetzen Minen, sammeln Rohstoffe ein, bekämpfen die ersten neutralen Monster. Neu und gleichzeitig alt: In **Heroes 4** konnten wir Truppen ohne Helden rumschicken und sogar Armeen mit mehreren Helden. Das geht jetzt nicht mehr, jede Armee muss (und darf nur maximal) einen Helden haben, in die sieben anderen Slots passen nur reguläre Truppen. Durch das Besuchen von »Erfahrungssteinen« sammelt jeder Held einmalig Erfahrungspunkte, ebenso für gewonnene Gefechte. Gut: Die Punkte werden nach Siegen endlich wieder angezeigt. Neu: Bei jedem Levelaufstieg wählen wir jetzt aus vier Fertigkeiten, insgesamt soll's über 100 geben, die Ausbaustufen mitgerechnet. Mit »Pfadfinder« kommt unsere Heldenarmee auch bei ruppigem Terrain (Sümpfe, Wüste, Lava) schneller vorwärts, mit »Logistik« erhöht sich die Grundreichweite, die sich durch Artefakte noch weiter steigert.

DER STADTAUSBAU

Jede Stadt hat sieben Ausbaustufen, die Sie durch das Errichten bestimmter Gebäude erreichen. Starke Truppentypen brauchen hohe Levels.


Stufe 1: Diese Haven-Stadt ist frisch erobert. Die 3D-Ansicht können wir stufenlos drehen und zoomen (schick) – oder direkt per Menü-Bildschirm ausbauen (praktisch).


Stufe 4: Die Haupthalle rechts oben ist erweitert (bringt täglich mehr Geld), rechts haben wir Magietürme errichtet, damit unsere Helden neue Sprüche klopfen können.


Stufe 7: Die Stadt ist voll ausgebaut. Die Engelstatue ganz oben zeigt, dass wir Level-7-Kreaturen rekrutieren dürfen – nämlich Erzengel, die Upgrade-Variante der Standardengel.

Die **grünen Pfeile** vor unserer Armee zeigen, dass wir die neutralen Albtraum-Dämonen noch in dieser Runde erreichen. Doch Vorsicht: Die pferdeähnlichen Kreaturen lassen einzelne Truppen für eine Kampfrunde erstarren!

Eigeninitiative gefragt

Bei Gefechten gegen neutrale Monster oder Gegenspieler schaltet das Spiel auf einen Extrabildschirm. Dass sich das Schlachtfeld der Armeegröße anpasst, haben wir bereits berichtet. Doch erstmals konnten wir a) selber kämpfen und b) das neue Initiativsystem testen. Das funktioniert so: Jede Einheit hat einen Initiativwert – grundsätzlich ist der bei schnellen Truppen am größten. Je höher der Initiativwert, desto früher dürfen wir die Einheit wieder ziehen. Um dabei den Überblick zu behalten, gibt's am unteren Bildschirmrand zwei Zeitbalken, einen für unsere Truppen, einen für die gegnerischen. Auf den Balken sind alle Einheiten einzeln abgebildet und wandern nach links – je höher ihr Initiativwert, desto schneller. Ist sie ganz links angekommen, blinkt die Einheit oben auf dem Schlachtfeld auf, und wir ziehen sie übers Schlachtfeld und/oder greifen mit ihr an. Das Kampfsystem ist geblieben: Eine Einheit verteidigt sich grundsätzlich einmal, alle folgenden Angriffe kann sie nicht parieren.

Ein Beispiel: Wir haben Bauern (billig, langsam, wenig Hitpoints) sowie Paladine (teuer, schnell, viele Hitpoints) und treten gegen Minotauren an, deren Werte irgendwo zwischen Bauer und Paladin liegen. Dank des Initiativsystems können wir unsere Angriffe so timen, dass erst die schnellen Ritter angreifen – und wegen ihrer vielen Hitpoints keine Ver-

Helden kämpfen bei Gefechten nur noch indirekt aus dem Hintergrund.

Die **Schatzkiste** unten links birgt Erfahrungspunkte, Gold oder ein Artefakt.

DIE SECHS FRAKTIONEN

Sechs Fraktionen wird es in Heroes 5 geben, jede hat eine eigene Kampagne, insgesamt über 30 Missionen.



Zuflucht (Haven): Die Menschenfraktion ist vor allem kampforientiert und magisch eher schwach. Aus billigen Bauern können Haven-Spieler Bogenschützen und Schwertkämpfer machen – teuer! Beste Einheit sind die Erzengel, die gefalle Truppen einmal wiederbeleben.



Inferno: Das Dämonenreich ist oft im Untergrund zu finden (viele Karten haben wieder Ober- und Unterwelt, verbunden durch Tunnels). Infernotruppen sind schnell, haben die höchsten Initiativwerte und Reichweite, mischen ihre Kampfstärke effektiv mit Magie.



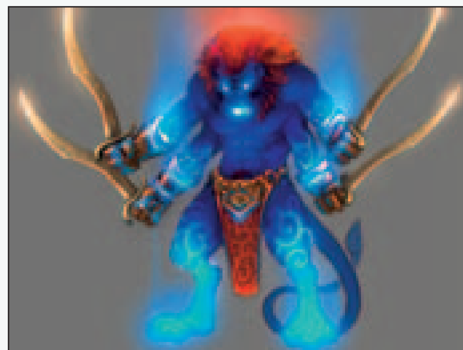
Necropolis: Die Untoten bauen auf Magie und haben einige der stärksten Zauber. Im Fernkampf schwach, setzen auf Nahkampf und gute Verteidiger – besonders stark ist der Spektraldrache. Untote können einige ihrer »gefallenen« Kameraden wiederbeleben.



Sylvaner: die typischen Elfen. Hohe Verteidigungswerte und Manareserven. Selbst die niedrigstufigen Einheiten sind kampfstark, die High-Level-Truppen echte Tanks. Letzteren dürfen Sie drei »Lieblings-Gegnertypen« zuweisen, gegen die sie noch besser kämpfen.



Dungeon: Die Unterweltstädter setzen starke Offensiv-Zauber und -Kämpfer ein. Die Truppen sind seltener (weniger Nachschub pro Woche) und teuer. Einige Zaubersprüche knacken sogar magieresistente Gegner. Stärkste Einheit ist der Schwarze Drache.



Akademie: Die Akademiker sind magisch stark und beherrschen heftige Zaubersprüche, rekrutieren gute Fernkämpfer, magische und beschworene Einheiten. Sie können simple Artefakte für ihre Truppen (!) herstellen. Beste Einheit: Blitze schleudernde Titanen.

luste erleiden. Erst dann lassen wir die Bauern zuhauen, die mangels Gegenwehr ebenfalls keine Verluste verbuchen. Sobald zwei Einheiten oder ein Schütze aufeinanderprallen, geht's in eine Nahansicht à la **Final Fantasy**. Deshalb ist, wie oben erwähnt, das Einheitendesign so wichtig. Unser Ersteindruck: saubere Arbeit von Nival, die Truppen dreschen schön animiert aufeinander ein, auch die Zaubereffekte sind eindrucksvoll. Allerdings noch arg langsam, das soll natürlich noch behoben werden. Löblich: Das Animationstempo können Sie wieder nach eigenem Gusto ändern.

Helden aus der zweiten Reihe

Vorbei die **Heroes 4**-Zeiten, als eine Zweihelden-Armee ganze Hundertschaften dezimierte: Die Recken stehen nur noch am Schlachtfeldrand. Auch sie tauchen zwar auf der Initiativzeitleiste unten auf, doch wenn sie an der Reihe sind, können sie lediglich zaubern, nicht mehr aktiv mitkämpfen. Wegen des Initativsystems haben wir anfangs mit Verlangsamungs- und Beschleunigungszaubern gute Erfahrungen gemacht: eigene Truppen tunen, feindliche ausbremsen.

Aber auch viele Einheiten haben Spezialfähigkeiten auf dem Kasten. Besonders gut gefallen hat uns der Angriff der Greifen (vom Autoren Greifen-Stuka genannt): Die geflügelten Löwenviecher flattern aus dem Bildschirm, setzen eine Runde aus – und donnern dann senkrecht auf ihr Ziel, mit extra viel Schaden.

Geistreiche Multiplayer-Partien

Wer schon mal ein Runden-Strategiespiel mit Freunden bestritten hat, kennt das Problem: Es dauert ewig, bis man am Zug ist. Da schon die ersten **Heroes 5**-Runden mehrere Minuten dauern, kann das in Warteorgien enden. Um die zu verkürzen, hat Nival eine schöne Idee: Wer nicht am Zug ist, kann zwar seine regulären Armeen nicht bewegen, aber so genannte Geister über die Karte ziehen, ebenfalls rundenweise. Diese Gespenster mopsen Rohstoffe, bremsen den aktiven Spieler magisch aus – oder übernehmen kurzzeitig neutrale Kreaturen, um sie auf ihn zu hetzen. Die Geister können Sie entweder rekrutieren oder aus gefallenen Helden erschaffen. Ob das funktioniert und bei den Spielern gut ankommt, testet Nival gerade in Beta-Partien.

In **Heroes 5** können bis zu acht Spieler antreten: online, im LAN und abwechselnd an einem Rechner. Für ganz ungeduldige Mehrspieler-Fans soll's eine Art **Tekken**-Modus geben – schnelle Schlachten mit zusammenstellbaren Armeen; wer zuerst zwei gewonnen hat, ist Sieger.

Martin Deppe



MARTIN DEPPE
Ihr Experte für Runden-Strategie

Einschätzung **SEHR GUT**

»Schon bei meiner ersten Runde war sie wieder da, die Heroes-Sucht: schnell noch die Mine erobern, bevor der Gegner zieht. Das Kampfsystem spielt sich wegen der Initiativwerte zwar etwas gewöhnungsbedürftig, dank der Zeitlinie aber schnell verständlich. Und der neue alte Look gefällt mir auch. Nur die Strategiekarte fand ich etwas unübersichtlich – hier müssen unbedingt transparente Bäume her!«



In der Mitte steht unser Held, links davon der aus den Filmen bekannte **Pauly Clemenza**. Da EA uns noch keine PC-Screenshots zur Verfügung stellen konnte, stammen die Bilder aus der Xbox-Version.



Die **Drohgebärden** helfen, Besitzer feindlicher Geschäfte auf unsere Seite zu ziehen.



Feindliche Familienmitglieder werden mit **drastischen** Mitteln aus dem Weg geräumt.

DER PATE

GTA trifft Mafiadrama? Aber sicher: In Electronic Arts' Versoftung des Kultfilms Der Pate spielen wir berühmte Szenen nach und ergaunern den Respekt der Familie.

FAKTEN

Genre	Actionspiel
Entwickler	Electronic Arts
Version	Alpha
Termin	März 2006

TOP-SYNCHRO

Für die Stimmen hat Electronic Arts einige bekannte Schauspieler aus der Paten-Trilogie gewinnen können. Auch der mittlerweile verstorbene Marlon Brando hat kurz vor seinem Tod noch ein paar Samples aufgenommen, der Rest wurde von einem Stimmen-Imitator übernommen. In der deutschen Version müssen wir aber vermutlich auf das Staraufgebot verzichten.

Ganze 34 Jahre ist es nun schon her, seit Francis Ford Coppola mit seinem Mafia-Kultfilm die Leinwände der Welt eroberte. Dank Electronic Arts dürfen wir nächstes Jahr erstmals selbst an der spannenden Geschichte des Vito Corleone und seiner Familie teilnehmen. Freilich nicht in der Rolle des Patriarchen oder seiner engen Vertrauten. In Gestalt eines Grünschnabels und Mafianwärters müssen wir uns den Respekt der Ganovensippe hart erarbeiten.

Si, Brother!

Der Pate spielt sich wie eine Mischung aus **Mafia** und **San Andreas**: Meist knabbern wir an einer der 16 Story-Missionen, die bekannte Szenen aus den Filmen stark erweitern und aus Spieler-Perspektive nacherzählen. So müssen wir zum Beispiel den angeschossenen Don Vito ins Krankenhaus eskortieren und ihm seine Häscher vom Hals halten. Dazwischen kommt es immer wieder zu geskripteten Ereignissen, die in bleihaltigen Scharmützeln oder rasanten Verfolgungsjagden in den Straßen von New York münden. Laut Entwickler Phil Campbell ist Fahren allerdings die Ausnahme, zu 80 Prozent ist man auf Schusters Rappen unterwegs. Steuern lässt sich unser Held übrigens aus der Verfolgerperspektive mit Maus und Tastatur.

Ähnlich wie in **GTA** ist die Karte in verschiedene Zonen unterteilt, die anfangs fast alle von feindlichen Familien kontrolliert werden. Zwischen den Haupteinsätzen erweitern wir unser Einflussgebiet, indem wir nach und nach die insgesamt 150 illegalen Geschäfte und Kasinos finden und übernehmen. Kommt es dann in einer von uns kontrollierten Gegend zum Kampf, können wir uns auf die Unterstützung der dort ansässigen Gauner verlassen und in bestimmten Häusern den Spielstand sichern.

Wenn nicht, gibt's Schläge

Um die Besitzer der illegalen Etablissements auf unsere Seite zu ziehen, müssen wir sie aber zunächst mit sanfter Gewalt von unserer Sache überzeugen. Die Gespräche laufen interaktiv ab: Stoßen wir mit unseren rein verbalen Drohungen auf taube Ohren, packen wir unser Gegenüber per Tastendruck entweder am Kragen oder wenden gleich heftigere Mittel an. Alternativ schlagen wir vor seinen Augen einen harmlosen Passanten zusammen. Übertreiben dürfen wir es aber nicht: Sobald der Stresslevel der entsprechenden Person einen bestimmten Punkt erreicht, eskaliert das »Übernahmegespräch« in einem Blutbad.

Simon Fistrich



SIMON FISTRICH
Ihr Experte für Actionspiele

Einschätzung **BEFRIEDIGEND**

»Der Pate hinterlässt gemischte Gefühle: Die vielen bekannten Charaktere und der grandiose Soundtrack schaffen eine dichte Atmosphäre. Obwohl das Spiel kein GTA-Klon sein will, muss es sich aufgrund der Nähe zu Rockstars Spiel den Vergleich gefallen lassen. Und da klingen 16 Missionen und stets gleiche Nebenaufgaben doch recht dürftig. Zudem haben die Texturen in der PC-Version noch das typisch verwaschene Konsolen-Aussehen.«



Weil Roger aus Versehen einen brandgefährlichen Endgegner auf die Welt loslässt, wird er in die **Psychiatrie** für geisteskranke Helden eingewiesen. Um wieder rauszukommen, müssen Sie unter anderem das Schwert auspacken und sich gewaltsam Richtung Ausgang fechten.

GROTESQUE

Elfen haben spitze Ohren, Helden tragen riesige Schwerter, und Auserwählte leiden an Gedächtnisverlust: Grotesque feuert aus allen Klischee-Kanonen. Und zwar mit Absicht.

FAKTEN

Genre	Rollenspiel
Entwickler	Silent Dreams
Version	Präsentation
Termin	4. Quartal 2006

Roger Sun hat ein Problem. Quasi die Mutter aller Probleme. Er kommt nämlich in einer mittelalterlichen Fantasy-Welt zu sich und kann sich nicht daran erinnern, was zum Teufel er dort eigentlich macht. Also schrillen die Alarmglocken – nicht, weil er um seine Zurechnungsfähigkeit fürchten würde, sondern weil er genug Rollenspiele gezockt hat, um zu wissen, dass die Kombination junger Mann, bunte Märchenwelt und Gedächtnisverlust eigentlich nur eins bedeuten kann: Er muss der Auserwählte sein, der das Böse vertreibt ... was auch immer das Böse sein mag.

Die Story von **Grotesque** beginnt wie das restliche Spiel: grotesk, aber viel versprechend. Ein Held aus der Gegenwart, der die kitschige Welt mit humorvoller Distanz und Rollenspiel-Erfahrung betrachtet, das ist neu. Und bleibt nicht das einzig Neue. Denn hinter der amüsanten Prämisse verbergen sich genug offene Fragen, um die Handlung auch über die ersten Lacher hinaus spannend zu halten. Was mache ich hier? Wo ist »hier« überhaupt? Und wer ist das hübsche Mädel, das gerade von zwei psychopathischen Vampiren entführt wird und behauptet, meine Frau zu sein?

Französische Vampire

Die skurrilen Charaktere gehören zweifellos zu den großen Stärken von **Grotesque**. Rene Darkclaude zum Beispiel. Der Vampir mit dem französischen Akzent ist ein ausgesprochen charmanter und höflicher Zeitgenosse. Schade eigentlich, dass er auch richtig einen an der Klatsche hat. Oder Holy Avatar. Der ist zwar nicht verrückt, dafür aber so von seinen Fähigkeiten als Held überzeugt, dass er nur noch in der dritten Person von sich spricht und auf die Anrede »halbgöttliche Wenigkeit« reagiert.


Baldur's Gate 2 lässt grüßen: Roger kann mit einer von fünf Frauen ein romantisches **Techtelmechtel** beginnen – da fällt die Wahl schwer.


Die **Vision-Engine** ermöglicht realistische Beleuchtung und hübsche Lichteffekte. Allerdings sind die Animationen noch abgehackt.


Zu Beginn treffen Sie auf **besoffene Goblins**, die in der Hitze des Gefechts schon mal einen Leberschaden-bedingten Herzinfarkt erleiden.


Der **Holy Avatar** ist ein Seitenhieb auf die Ultima-Reihe – nicht besonders subtil, aber sehr amüsant in Szene gesetzt.

Als Waffe dient ihm ein etwa drei Meter langes Schwert, das auch genau so heißt: Etwa Drei Meter Langes Schwert.

Auch die Spielwelt ist konsequent überzeichnet. Der erste Abschnitt führt Sie in einen bonbonfarbenen Märchen-Landstrich, in dem es neben putzigen und bisweilen borderline-psychotischen Killer-Karnickeln mit deutlichen Monty-Python-Anleihen auch gigantische Mohrrüben gibt. Später verbringen Sie unter anderem Zeit in einer Klapsmühle für geistesgestörte Helden oder im malerischen Dorf Hintersee.

Magischer Rock'n'Roll

Unter der satirischen Oberfläche versteckt sich ein durchaus ernst zu nehmendes Rollenspiel. Im Laufe der Zeit können Sie sich zum Beispiel für eine von drei Klassen entscheiden. Zur Wahl stehen Held, Piratenkapitän sowie Metal-Magier. Bei letzterem handelt es sich übrigens um ein recht exzentrisches Mitglied einer Gruppe von Zauberern, die ihren Hokuspokus mit magischen E-Gitarren veranstalten. Ähnlich wie bei **Gothic 2** müssen Sie sich zu den fortgeschrittenen Klassen langsam hocharbeiten. Bevor Sie sich nicht als Zauberlehrling bewiesen haben, ist es also Essig mit dem Rocken und dem Rollen. Darüber hinaus gibt es eine ganze Reihe mehr oder weniger lukrativer Nebenjobs. So können Sie sich beispielsweise als Türsteher eines Dungeons verdingen und jedem auf die Schnauze hauen, der sich an Ihnen vorbeischleichen will.

Apropos auf die Schnauze hauen: Das Kampfsystem von **Grotesque** ist an **World of WarCraft** angelehnt. Roger teilt also normale Schläge und Tritte automatisch aus, Sie kümmern sich unterdessen um den Einsatz der Spezialfähigkeiten, die sich per Mausklick oder Tastenkürzel aktivieren lassen. Eine Möglichkeit besteht zum Beispiel darin, den Gegner mit einem gekonnten »Hat dieses 30-Meter-Monster irgendetwas zu bedeuten?« abzulenken. Auf diesen Uralt-Trick fallen natürlich nicht alle Monster rein – manchmal kann es auch, **Gothic** lässt grüßen, cleverer sein, verschiedene Gegner aufeinander zu hetzen.

Farbenfrohe Grafik

Technisch macht **Grotesque** einen sehr ordentlichen Eindruck. Die Vision-Engine sorgt für realistische Beleuchtungen und hübsche Lichteffekte; an den stellenweise sehr abgehackt wirkenden Animationen wollen und müssen die Entwickler allerdings noch arbeiten. Bis zum Release haben sie dazu aber auch genug Zeit – im Augenblick verhandelt Silent Dreams mit mehreren Publishern, eine Veröffentlichung vor Ende 2006 erscheint unwahrscheinlich.

Martin Deppe

MARTIN DEPPE
Ihr Experte für Rollenspiele

Einschätzung **NICHT MÖGLICH**

»Die Prämisse von Grotesque – Rollenspieler landet in einer Rollenspiel-Welt – ist schlicht großartig und bisher nur in Büchern aufgetaucht. Wenn die Entwickler nicht auf Teufel komm raus lustig sein wollen und einen ordentlichen, weil ernsthaften Rollenspiel-Part hinkriegen, könnte es ein richtig gutes Spiel werden. Was wir gesehen haben, war jedenfalls nicht nur amüsant – es macht auch Lust auf mehr.«



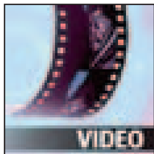
Wir verteidigen eine Drachenclan-Basis gegen einen Barbarenüberfall. Links sehen Sie das **Einheitenmenü** mit verschieden weit ausgebildeten Truppen. Vier haben wir auf die dritte Stufe befördert.



An diesen mächtigen **Ebern** hätten Asterix und Obelix bestimmt ihre helle Freude.



Alle Völker (hier: **Nordmänner**) haben ihren eigenen Look und eine eigene Spielweise.



PARAWORLD

Paraworld entführt Echtzeit-Strategen in ein bildhübsches Paralleluniversum, in dem Dinosaurier Seite an Seite mit Menschenkriegern kämpfen.

FAKTEN	
Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	SEK
Version	Präsentation
Termin	März 2006

Es ist ein weiter Sprung von Zwergen im Mäuse-Format zu haushohen Dinosauriern. Das Spieleentwicklungskombinat (SEK) hat ihn gewagt. Nach der überzeugenden Premiere mit dem putzigen Tiefbauspiel **Wiggles** wollen die Berliner im Frühjahr Echtzeit-Strategen für ihre **Paraworld** begeistern: eine phantastische Parallelwelt, die von Dinosauriern und Menschen beherrscht wird.

Dino-Dimensionssprung

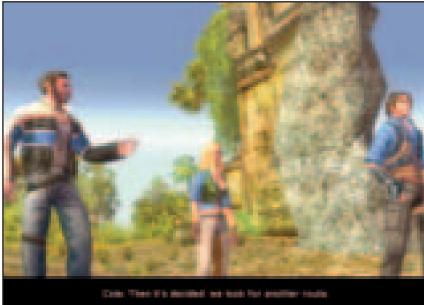
Das Setting klingt ebenso einfach wie genial, erlaubt es den Designern doch den Kunstgriff, moderne Technik, steinzeitliche Kriegsmaschinen und urzeitliche Monster zusammenzubringen. Im 19. Jahrhundert entdeckt der geniale Tüftler Jarvis Babbit mithilfe eines mechanischen Computers Verbindungen zu einer Parallelwelt, auf der Kreaturen aus den unterschiedlichsten Erdzeitaltern gemeinsam existieren. Angenehmer Nebeneffekt: Reisende zwischen den Welten altern nicht mehr. Kein Wunder also,



Die Paraworld-Grafik glänzt technisch durch enorme **Weitsicht**, künstlerisch durch ihre farbenfrohe und phantasievolle Gestaltung.



Neben gezähmten gibt es auf der fremden Parallelwelt auch eine Menge wilder Tiere wie diese kuscheligen **Säbelzahnmiezen**.


Die drei Helden Anthony, Stina und Béla in einer der **Engine-Zwischensequenzen**.


Auch die Meere (**Boote** im Hintergrund) beherrschen Paraworlds Ureinwohner bereits.


Die größten Dinos, etwa diesen **Triceratops-Titanen**, können Sie mit Belagerungsmaschinen aufrüsten oder mit Reitern besetzen. Sie sind für sich allein aber auch schon wahre Kampfmaschinen.

dass Babbit und seine Spießgesellen ihre Entdeckung geheim halten wollen. Als über ein Jahrhundert später drei junge Wissenschaftler über ebenjene Dimensionstheorien stolpern, lässt Babbit sie verschwinden – indem er sie auf die Paraworld verbannt.

Gruss von Spellforce

Beim Besuch der Entwickler in den Redaktionsräumen konnten wir erstmals selbst Hand anlegen und uns durch eine der insgesamt 15 Missionen fechten. Den Einsatz haben wir für Sie auch im HiRes-Video auf DVD festgehalten. Wir wandern wir mit den drei Helden – Geologe Anthony Cole, Biologin Stina Holmlund und Physiker Béla Benedek – durch einen lichtdurchfluteten 3D-Urwald, bestaunen die meterhohen Bäume, das dichte Gras, die Büsche am Wegesrand. Irgendwo zwischen Fotorealismus und Fantasy-Exotik: So sehen fremde Planeten aus.

Die ersten Spielminuten gleichen eher einem Rollenspiel denn einem Echtzeit-Strategietitel, am ehesten vielleicht einem Hybriden wie **Spellforce**. Ohne Armee im Schlepptau treten wir gegen einige kleinere Schreckens-Echsen und andere wilde Tiere an, verlassen uns dabei vor allem auf die Spezialfähigkeiten unserer Streiter. Cole beispielsweise stanzt mit seiner Schrotflinte große Löcher selbst in dickes Dinoleder. Siege bringen Erfahrungspunkte, mit denen wir die Helden weiterbilden, was wiederum weitere Extraangriffe freischaltet.

Jeder Kämpfer zählt

Irgendwann stoßen wir mit dem Trio auf einen Eingeborenenstamm, und das Dschungel-Abenteuer wandelt sich zur taktischen Herausforderung. Sofort fällt das Einheitenmenü am linken Bildschirmrand ins Auge – es nimmt fast ein Viertel des Bildes ein (lässt sich allerdings jederzeit ausblenden). Darin finden 52 Einheiten Platz, genau die Anzahl, die wir maximal unter der Fuchtel haben. Anders als bei den Massenschlachten eines **Age of Empires 3** zählt in **Paraworld** jeder einzelne Kämpfer und jeder Arbeiter.

Der Clou an dem System ist, dass wir nicht nur unsere Helden, sondern alle beliebigen Truppentypen hochleveln dürfen. Jeder Aufstieg bringt Vorteile, so sammeln Level-2-Arbeiter schneller Ressourcen (Holz, Nahrung, Stein) als ihre ungebildeten Artgenossen. Allerdings steht nur eine begrenzte Anzahl Beförderungen zur Verfügung. Auf der ersten Stufe finden noch 25 Einheiten Platz, auf der zweiten 15, auf der dritten sind es acht, Rang vier bleibt dreien vorbehalten und die höchste Stufe erreicht nur einer allein.

Von der Arktis in die Wüste

Ansonsten hält sich **Paraworld** eng ans Echtzeit-Regelwerk. Es gibt drei verschiedene Völker (aus denen Sie im letzten Drittel des Spiels frei wählen dürfen), die sich relativ stark voneinander absetzen. Die defensiven Nordmänner ähneln Wikingern, der eher offensiv ausgerichtete Drachenclan lässt asiatische Wurzeln vermuten, und die an afrikanische Eingeborenenstämme erinnernden Wüstenreiter setzen auf Mobilität – sie können ihre Zelte jederzeit einpacken und woanders wieder aufbauen. Dementsprechend fallen die Einsatzgebiete sehr unterschiedlich aus: Neben den erwähnten Urwäldern finden sich Savannen, ewige Eiswüsten, Tundren und eine Lavawelt.

Die Stars der Truppenparade sind natürlich die Dinos und andere prähistorische Viecher, insgesamt finden sich über 50 Tierarten im Spiel. Die größten Exemplare können Sie zu mobilen Kampfplattformen aufrüsten. Beispielsweise, indem Sie Bogenschützen auf einem Mammut reiten lassen oder eine Ballista auf den Rücken eines Triceratops montieren. Daneben existieren noch eine Menge humanoide Kämpfer, etwa die Sumoringer des Drachenclans oder die Axtkrieger bei den Nordmännern.

Vielseitige Missionen

Die gespielte Mission gefällt uns wegen ihrer Vielseitigkeit. Erst der Rollenspielabschnitt, dann eine Aufbauphase, dann helfen wir dem Drachenclan dabei, Barbarenübergriffe zurückzuschlagen. Und währenddessen sollen wir ein paar Artefakte im Umland aufstöbern. Auch in späteren Einsätzen wollen die Entwickler mit zahlreichen Nebenquests für Abwechslungsreichtum sorgen. So sollen wir etwa einen Verteidigungswall halten und gleichzeitig einen Landeplatz für einen Zeppelin sichern, der Rohstoffnachschub einfliegt. Belohnungen gibt's für die Miniaufgaben immer.

Rüdiger Steidle

RÜDIGER STEIDLE
Ihr Experte für Strategie

Einschätzung **NICHT MÖGLICH**

»Da ich ohnehin kein großer Fan von chaotischen Massenschlachten bin, kann ich mit der Truppenbeschränkung sehr gut leben. Die Einheitenübersicht ist vielleicht nicht besonders hübsch, aber praktisch. Wenn sich die anderen Missionen ebenso spannend spielen wie die in der Vorabversion, stehen uns mit Paraworld und Rise & Fall im Frühjahr gleich zwei Echtzeit-Hits ins Haus.«



In Situationen wie dieser ist **Vorsicht** geboten – wenn Sie wild herumballern, verletzen Sie unter Umständen die Geisel (Mitte).



Im animierten **Briefing** können Sie sich einen Überblick über die Raumanordnung und die Positionen der Geiseln verschaffen.

THE REGIMENT

Die SWAT-Serie trifft auf Quake – Team-Taktik mischt sich mit geradliniger Action. The Regiment gibt sich größte Mühe, zwei völlig unterschiedliche Spielertypen zu bedienen.

FAKTEN

Genre	Taktik-Shooter
Entwickler	Kuju Entertainment
Version	Beta
Termin	Februar 2006

Stellen Sie sich **SWAT 4** vor, denken Sie sich die umfassenden Befehle weg, mit denen Sie Ihre Kameraden herumscheuchen, und erhöhen Sie in Gedanken den Bleigehalt in der Luft. Klingt spannend? Dann sollten Sie unbedingt weiterlesen. Klingt zu anspruchslos? Dann machen Sie einen großen Bogen um **The Regiment**.

Multiple Missionen

Vier Missionen können wir für diese Vorschau als Mitglied der britischen S.A.S. anspielen. Wir befreien die iranische Botschaft in London aus Terroristenhand, machen eine versteckte Bombenwerkstatt unschädlich, liefern uns in U-Bahnschächten Schusswechsel auf engstem Raum und entschärfen Bomben. Im wohl spannendsten Einsatz stürmen wir das House of Parliament, müssen in Rekordzeit Geiseln retten und erneut Sprengsätze unschädlich machen.

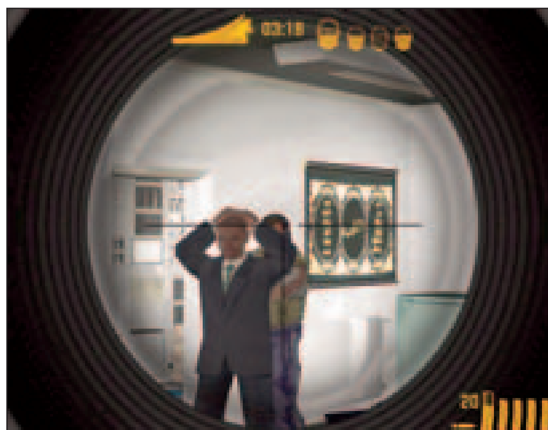
Im Gegensatz zu **SWAT 4** sind wir dabei nicht das einzige Team am Schauplatz. Bis zu vier Trupps mit schmucken **Star Wars**-Codenamen wie Blau Eins oder Rot Zwei rücken vor – wir wählen vor Missionsbeginn, mit welchem Team wir auf Verbrecherjagd gehen. Wollen wir beim Sturm auf die Bombenfabrik lieber Terroristen aufs Korn nehmen und Geiseln befreien, oder den Helden raushängen lassen und der Lagerhalle mit explosivem Inhalt einen Besuch abstatten? Dank der Teams, die alle spielbar sind, absolvieren wir erledigte Einsätze gerne noch einmal. Für Atmosphäre sorgt, dass wir den Funkverkehr der Kollegen mithören.

Hier kracht's

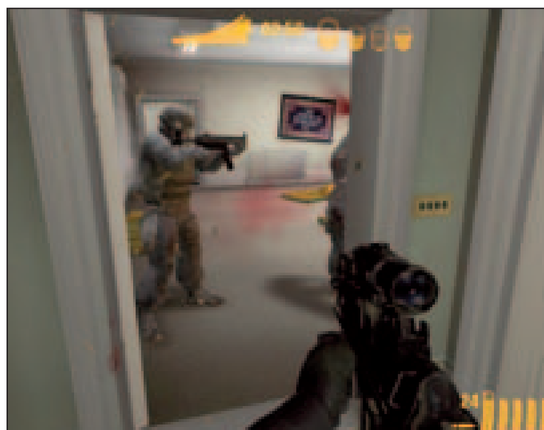
Wie erwähnt spielt sich **The Regiment** deutlich actionreicher als der große Konkurrent **SWAT 4**. Unseren drei Teamkollegen können wir gerade einmal sagen, ob Sie einen Raum mit gezückten Granaten stürmen sollen, oder ob das handliche Schnellfeuergewehr durchschlagend genug ist. Ansonsten laufen uns die Kerle wie treue Hündchen hinterher und achten brav darauf, dass uns kein böser Bube in den Rücken schießt oder in die Flanke fällt. Wir können uns also voll und ganz aufs Abschießen der recht phlegmatischen Terroristen konzentrieren. Die gehen zwar in Deckung, bewegen sich aber fast nie vom Fleck und denken nicht daran, die Flucht zu ergreifen.

HISTORISCH VERBRIEFT

Die Missionen in The Regiment basieren allesamt auf echten Einsätzen des Special Air Service und werden mit kurzen Videos eingeleitet. In diesen beschreibt der obligatorische ehemalige S.A.S.-Mann John McAleese, wie er sich an die Einsätze erinnert.

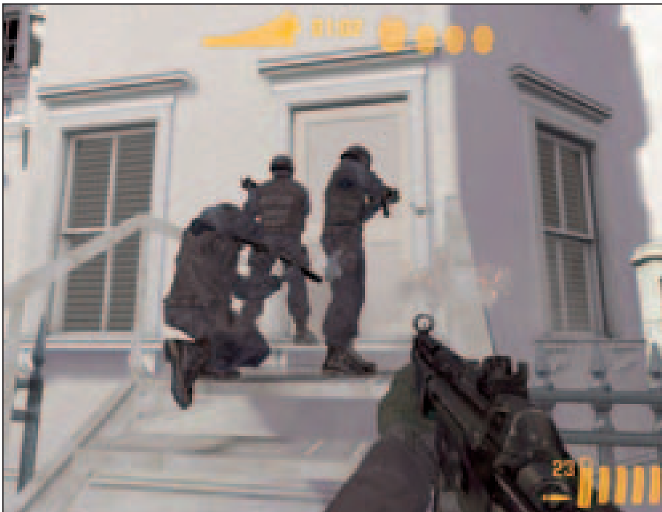


Kino-Momente sorgen für Spannung: Wir müssen den Terroristen ausschalten, ohne die Geisel zu erwischen.



Spritzendes Blut, herumfliegende Splitter – das sind schon die **grafischen Schmankerl** in The Regiment.


Ihre Teamkameraden sind **selbstständig** und beziehen beispielsweise automatisch Stellung, wenn sie einen ungesicherten Raum stürmen.


Der Klassiker im Genre: Mit **Waffengewalt** öffnen wir eine Tür.

Auch wenn **The Regiment** stellenweise zu einem reinen Ego-Shooter verkommt, erfordern die verwinkelten Levels aufmerksames Vorgehen. Wild um sich zu ballern führt nicht zum Erfolg. Trotzdem ist der Taktik-Shooter vor allem für jene interessant, die es gerne etwas seichter mögen. Und für jene, die es schnell mögen. Die Einsätze sind nämlich allesamt Quickies. 15 Minuten Spielzeit ist für eine Mission in **The Regiment** schon fast episch.

Waschküchen-Grafik

Grafisch hat sich im Vergleich zu der Fassung, die wir auf der Games Convention anspielen konnten, nicht viel getan. Nach wie vor ist der größte Teil der Texturen sehr verwaschen, und die Umgebungen sind sehr trist gestaltet. Dafür funktioniert die Steuerung mit Tastatur und Maus problemlos, es gibt keine Schwierigkeiten beim Zielen, und PC-Spieler werden nicht durch standardmäßig aktiviertes automatisches Zielen beleidigt.

Schön inszeniert sind dagegen die Einsatzbesprechungen – während ein Sprecher aus dem Off erzählt, was alles zu tun ist, weist ein animierter Lageplan den Weg zu Geiseln und im Einsatzgebiet verteilten Bomben. Nach diesen Briefings wissen Sie, was Sie erwartet.

David Bergmann



DAVID BERGMANN

Ihr Experte für Actionspiele

Einschätzung **GUT**

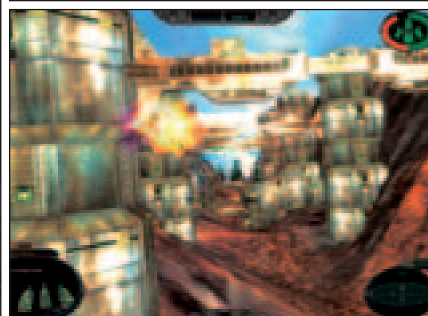
»Einerseits mag ich The Regiment. Weil es so schön simpel ist, und ich nicht vor jedem Einsatz minutenlang über der geeigneten Taktik brüten muss. Andererseits enttäuscht es mich. Weil mir die Einsätze stellenweise einfach zu banal sind. Mit etwas Feintuning an der KI könnten die Designer den Anspruch erhöhen. Hartgesottene SWAT-Fans werden zwar auch dann nicht glücklich werden, wohl aber alle Gelegenheits-Taktiker.«



Fremdes Design im All: Vor der malerischen Kulisse eines Lava-Planeten bewundern wir die interessante **Architektur** der feindlichen Jäger. Die unterscheiden sich je nach Rasse deutlich voneinander.



Fliegende Feinde: Auch die **Asteroiden** können unser Schiff schwer beschädigen.



Im Stil von **Rebel Assault** fliegen wir in manchen Missionen durch Planeten-Canyons.

DARKSTAR ONE

Nach dem schlapp durchs All torkelnden X3 – Reunion (Test in diesem Heft) wird's wieder Zeit für fulminante Weltraum-Action. **Darkstar One hat gute Chancen auf die Kosmos-Krone.**

FAKTEN

Genre	Weltraum-Action
Entwickler	Ascaron
Version	Alpha
Termin	1. Quartal 2006

Faustdicke Überraschung auf der diesjährigen Games Convention: Der eigentlich für Fußballmanager (**Anstoss**) und Rollenspiele (**Sacred**) bekannte Gütersloher Entwickler Ascaron bastelt an einem epischen, irgendwo zwischen **Freelancer** und **Wing Commander** angesiedelten Weltraum-Spiel. Leidenschaftliche Raumpiloten bekamen bereits nach der Lektüre unserer Vorschau im September-Heft feuchte Hände. Beim Entwicklerbesuch in Gütersloh konnten wir uns erstmals selbst hinters Cockpit schwingen. Hier unser Bericht von unseren ersten Minuten als Pilot der Darkstar One.

20 Stunden Story

Lenkbar ist der Flieger in der Alpha-Version nur mit der Maus in Kombination mit der aus Shootern bekannten WASD-Steuerung. Per Q und E können wir das Schiff zudem rollen. Die Knüppelfraktion hat Ascaron freilich nicht vergessen: In der fertigen Version wird laut Entwickler Sebastian Neuhaus zusätzlich zur Maus-Steuerung auch die komfortable Kontrolle mit dem Joystick unterstützt.

Jeder Sektor besteht aus mehreren Planeten und einer Raumbasis. Dort erhalten wir frische Aufträge und treiben Handel. Ferner dürfen wir unser Schiff aufwerten oder scharenweise Nebenmissionen bestreiten, die zwischen den storyrelevanten Einsätzen angesiedelt sind. Als Belohnung erhalten wir neue Technologie-Artefakte und das nötige Kleingeld, um unser Schiff auszubauen. Zumindest während der rund 20 Stunden dauernden Story-Kampagne ist es aber nicht möglich, ein übermächtiges Superschiff heranzuzüchten. Wer etwa auf einen kräftigen Antrieb und schnelle Wendemanöver Wert legt, muss im Gegenzug Einbußen bei der Waffenstärke hinnehmen.

Viel Verkehr

Gähnend leere Galaxien sind in **Darkstar One** die Ausnahme: Meist zieht ein Handelskonvoi durchs All, und hinter dem nächsten Mond wartet schon eine Horde Piraten. Die wollen sich die kostbare Fracht natürlich unter den Nagel reißen. Übrigens dürfen wir uns auch selbst als Freibeuter betätigen oder aktiv in politische Streitigkeiten zwischen den sechs unterschiedlichen Rassen eingreifen. Ob Good Guy oder Bad Guy: Gerade in engen Asteroidenfeldern machen die rasanten Dogfights mit einem Dutzend feindlicher Jäger selbst mit der etwas trägen Maussteuerung ordentlich Appetit auf mehr. Ebenso auf stärkere Hardware, denn die Grafik ruckelte spürbar.

Simon Fistrich

EIN SCHIFF FÜR ALLES

Während Genre-Kollegen wie Freelancer meist die Anschaffung leistungsstärkerer Schiffe in Aussicht stellen, begleitet uns in Darkstar One über die gesamte Spieldauer nur der namensgebende Raumer. Dessen Attribute verbessern wir mit über hundert in der Spielwelt versteckten Artefakten.

SIMON FISTRICH

Ihr Experte für Actionspiele

Einschätzung **SEHR GUT**

»Offensichtlich haben die Entwickler bei Ascaron auch Anhung von Weltraum-Action. Der sehr gute Ersteindruck hat sich nämlich weiter bestätigt: Tolle Grafik, unkompliziertes Handelssystem und pfeilschnelle Dogfights lassen jeglichen Leerlauf bereits im Keim ersticken. Jetzt wünsche ich mir nur genügend Abwechslung im Missionsdesign und eine spannend präsentierte Story. Dann könnte Ascaron nächstes Jahr die Galaxie mit einem echten Hit erschüttern.«

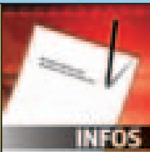


RISE & FALL

Für gewöhnlich führen Echtzeit-Strategen ihre Armeen in sicherer Entfernung in die Schlacht. In Rick Goodmans (Empire Earth) neuestem Opus **müssen Hobbygeneräle höchstpersönlich zum Schwert greifen** und sich ins Getümmel stürzen. Wir haben's exklusiv probiert.







FAKTEN

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	Stainless Steel
Version	Alpha
Termin	Februar 2006

Ein Echtzeit-Stratege hat's gut. Während auf dem Bildschirm die Speerträger reihenweise aus den Latschen kippen, sich die Bogenschützen mit Pfeilregen überschütten und die Reiter im Clinch mit den gegnerischen Gardesoldaten liegen, räkelt sich der Gelegenheitsgeneral im Wohlfühlsessel und verfolgt die Schlacht bei einer Tasse Kaffee.

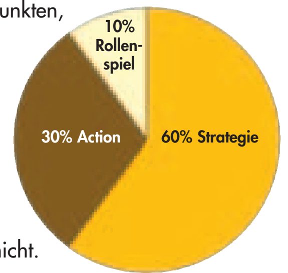
Rise & Fall hingegen lässt Computer-Kommandeure nicht so glimpflich davonkommen: Nur wer höchstpersönlich zur Waffe greift und Seite an Seite mit seinen Schützlingen ins Gefecht zieht, wird in den gewaltigen Feldschlachten siegen. Ein Tastendruck genügt, und schon wechselt die Ansicht von der genretypischen Vogelperspektive zur Schulterkamera. Statt außerhalb der Gefahrenzone die Truppen zu dirigieren, stürmen die Befehlshaber als historische Helden wie Alexander der Große an die Front. **Rise & Fall** fordert Taktiker ebenso wie Actionspieler!

Komplett durchgespielt

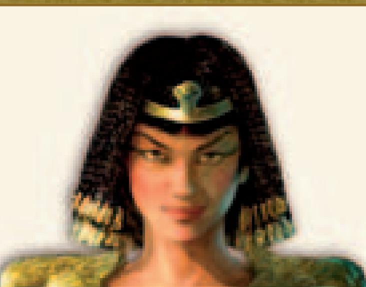
Der Mann, der sich das ausgedacht hat, heißt Rick Goodman und hat im Bereich der Echtzeit-Strategie schon einige Hits auf dem Kerbholz. **Age of**

GESCHÜTTELT STATT GERÜHRT

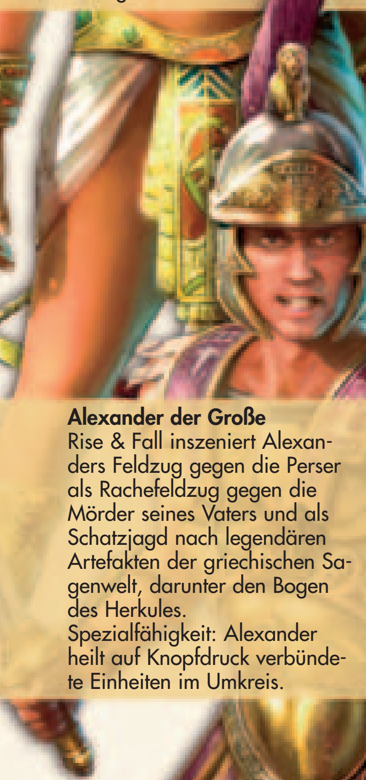
Ähnlich wie seinerzeit WarCraft 3 mit seinen Rollenspiel-Elementen mischt Rise & Fall einen guten Schuss Action in den leckeren Strategie-Cocktail. Der Rollenspielanteil beschränkt sich aufs Sammeln von Erfahrungspunkten, das Helden-Hochleveln sowie den Rollenspiel-ähnlichen Ablauf einiger Sondermissionen. Subquests gibt's aber nicht.



HELDENGESCHICHTEN



Cleopatra
Eigentlich eine eher tragische Figur der Geschichte, ruft Rise & Fall die Pharaonin zur wütenden Amazone aus, die zusammen mit dem römischen Feldherren Antonius gegen den Rivalen Octavian ins Feld zieht. Spezialfähigkeit: Cleopatra kann gegnerische Truppen zum Überlaufen bewegen.



Alexander der Große
Rise & Fall inszeniert Alexanders Feldzug gegen die Perser als Rachefeldzug gegen die Mörder seines Vaters und als Schatzjagd nach legendären Artefakten der griechischen Sagenwelt, darunter den Bogen des Herkules.
Spezialfähigkeit: Alexander heilt auf Knopfdruck verbündete Einheiten im Umkreis.



Multiplayer-Scharmützel zwischen Rüdigers Römern (blau) und Davids Griechen. Im Mittelpunkt der Auseinandersetzung stehen Außenposten, die die Einheitenproduktion erhöhen. Für zwei kontrollierte gibt's zwei Soldaten und so fort.

Empires, **Empire Earth** und **Empires: Die Neuzeit** sind Genrefreunden in bester Erinnerung. Die kamen allerdings allesamt ohne Action-Anteile aus, warum also der Richtungswechsel? »Es ist einfach eine ganz neue Erfahrung«, schwärmt Rick. »Wenn Du mit Alexander die Griechen in die Schlacht gegen die Perser führst, fühlst Du Dich nicht als anonymer Befehlsgeber, sondern wirklich fast wie Alexander der Große.«

Hört sich gut an, aber wie spielt sich der Genremix wirklich? Rund 20 Stunden lang kämpfen wir uns durch die aktuelle Vorabversion, gewinnen beide Feldzüge auf Seiten Alexanders und der Pharaonin Cleopatra. Und sind restlos überzeugt: Die Verknüpfung funktioniert blendend, erzeugt eine grandiose Schlachtfeld-Atmosphäre, die das alte Werbeversprechen »mittendrin statt nur dabei« endlich einmal einlöst.

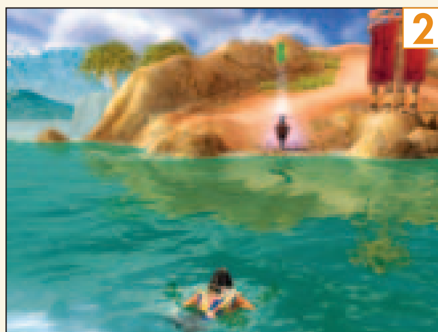
Kampf in Kairo

Seine Action-Einflüsse sieht man **Rise & Fall** auf Anhieb nicht an, wohl aber die Echtzeit-Strategiewurzeln. Wir lassen unseren Blick über Kairo schweifen, erste Station von Cleopatras Ägyptentour. Die Pyramidenbaustelle, die Paläste und Statuen schinden Eindruck. Inmitten der flachen Lehmhäuser erhebt sich das Stadtzentrum, Sammelstelle für die beiden Rohstoffe Gold und Holz, die Arbeiter bereits fleißig herbeischaffen. Damit zimmern die Allroundtalente weitere Bauten, etwa Wachtürme, Ställe oder Tempelanlagen. Ein paar Meter weiter thront eine Kaserne, Ausbildungszentrum für Bogenschützen, Schwertkämpfer und Speerträger. Wir fordern einige Rekruten an, wenden unsere Aufmerksamkeit dann Richtung Stadtmauern, wo Unheil heraufzieht: Die Römer marschieren auf.

SO SPIELT SICH RISE & FALL



Unser Auftrag: Mit Cleopatras Armee über den Nil setzen. Dummerweise fehlt ein Schiff. Zuerst schalten wir die Garnison am Ufer aus.



Da unsere Truppen nicht schwimmen können, paddeln wir mit der Pharaonin im **Action-Modus** zum anderen Ufer, um ein Schiff zu kapern.



Nachdem wir uns durch die gegnerischen Reihen geschlagen haben, erobern wir eine **Bireme**, mit der wir unsere Armee übersetzen.

Diese Balken zeigen die **Gesundheitspunkte** unseres Helden (rot) sowie die **Ausdauer** (blau) an. Letztere bestimmt, wie lange wir in der Action-Ansicht noch kämpfen dürfen. Das kleine Symbol rechts daneben verrät, dass wir noch eine Energie-Amphore in Reserve haben.

Soldaten gruppieren sich automatisch zu Formationen, die solche **Banner** tragen. Im Nahkampf lösen sich die Reihen zwar schnell wieder auf, finden sich aber danach genauso schnell wieder zusammen. So lassen sich die Gefechte einfacher steuern.

Direkt unter der Minikarte sind die verschiedenen **Waffen** aufgelistet, die Cleopatra einsetzen kann. Derzeit kämpfen wir mit einem Sichelschwert (links), für Entfernungsduelle stehen uns drei verschiedene Bögen zur Auswahl.

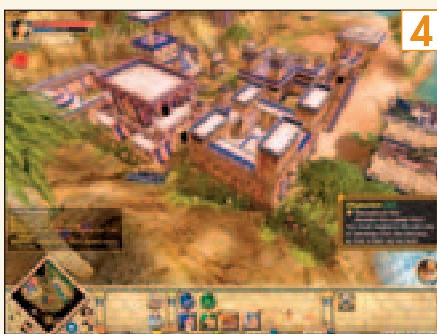
Mit diesen Tastaturkürzeln erteilen wir unseren Truppen einfache **Kommandos**. Wir haben gerade unsere Kriegselefanten und Bogenschützen (rechts) zur Unterstützung gerufen, da uns die römischen Legionäre stark zusetzen.

Kohorten gegen Kamelreiter

Der folgende Zusammenprall läuft im Prinzip genauso ab wie von **Age of Empires** & Co. gewohnt: Unsere ägyptischen Säbelschwinger stürzen sich in den Nahkampf, die anfangs sauber geordneten Formationen beginnen zu wanken. Bogenschützen lassen Salve um Salve auf die Angreifer nieder regnen, Kamelreiter traben an den Flanken vorbei. Inmitten des Chaos behauptet sich Cleopatra höchstpersönlich, schlägt mit einer messerscharfen Sichel um sich, schaltet mit ihrem Langbogen einen Römer nach dem anderen aus. Kein gewöhnlicher Soldat ist ihrer Kraft gewachsen (von der Oberweite ganz zu schweigen). Unverwundbar ist die sexy Königin aber nicht. Als sie es mit zehn Reitern gleichzeitig aufnehmen will, sinkt ihr Gesundheitsbalken bedrohlich schnell gegen Null.

... uuuuund Action!

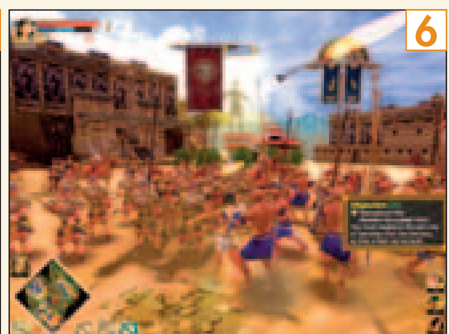
Jetzt ist es an der Zeit, Legenden zu schreiben. Ein Druck auf die @-Taste, es macht »Wusch!«, und die Kamera rast aus der Generalsansicht in die **Tomb Raider**-Perspektive. Wie weiland die gute Lara dirigieren wir nun Cleopatra



Wir nehmen einen kleinen **Außenposten** ein, bauen ihn aus und rekrutieren Bogenschützen sowie Schwertkämpfer für die finale Schlacht.



Mit der voll besetzten Bireme geht es schließlich zur gegnerischen **Hafenstadt**. Dabei müssen wir uns vor Patrouillenbooten in Acht nehmen.



Fürs letzte Gefecht schlüpfen wir wieder in die Rolle der **Pharaonin**. Unseren Truppen und der Wut Cleopatras sind die Römer unterlegen.



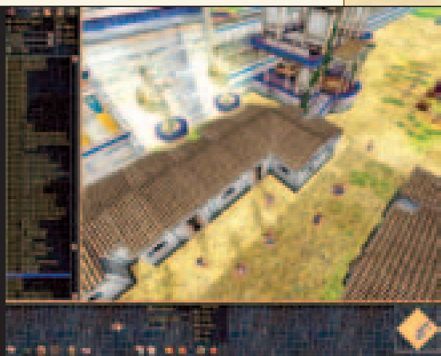
An Bord einer griechischen **Galeere** nehmen wir es in Alexanders Rüstung mit der halben persischen Flotte auf. Das Ziel: 100 Matrosen ausschalten. Für Distanzduelle mit dem Bogen kann man die Perspektive in zwei Stufen ranfahren.



DER EDITOR

Wie schon bei den indirekten Vorgängern **Empire Earth** und **Die Neuzeit** kommt **Rise & Fall** mit einem allumfassenden Editor, mit dem sich eigene Szenarien und komplette Kampagnen erstellen lassen. Wer mit den früheren Tools klar kam, wird sich sofort zurechtfinden. Für Neulinge ist die Bedienung allerdings alles andere als einfach, zumal es im Handbuch (zumindest im vorliegenden Vorabdruck) keine Erklärungen zu dem Thema gibt.

Trotzdem ist damit zu rechnen, dass viele Fans neue Feldzüge und Multiplayer-Karten entwerfen. Wer sich die Mühe macht, kann mit dem komplexen Werkzeug selbst Zwischensequenzen erstellen.



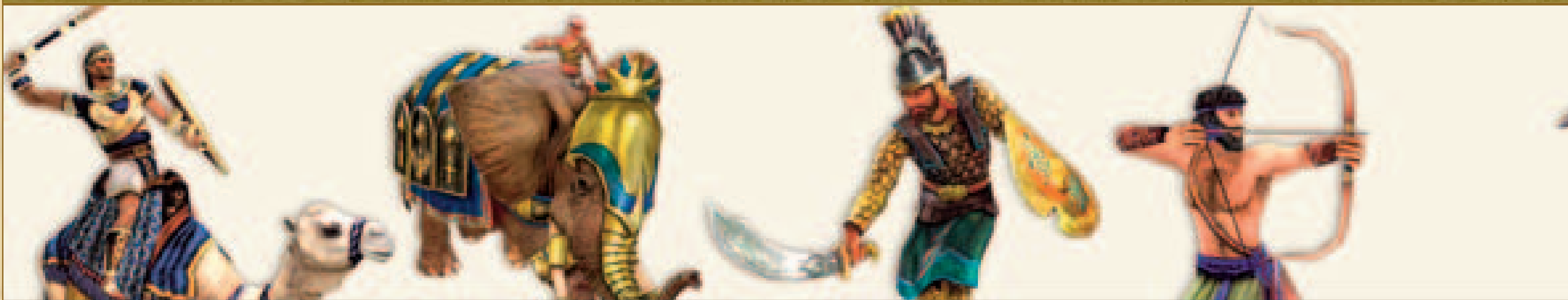
mithilfe von WASD-Tasten und der Maus durch die feindlichen Reihen. Mit hektischen Klicks teilen wir links und rechts schnelle Hiebe aus, blocken gegnerische Attacken ab oder holen zu einem gewaltigen Rundumschlag aus. Ist die Kraft der Pharaonin schon im Strategiemodus eindrucksvoll, dreht sie bei direkter Kontrolle erst richtig auf – im Alleingang mähen wir uns regelrecht durch die römische Kavallerie, die Legionäre fallen wie die Fliegen. Solange wir selbst steuern, können uns Pfeile und Klingen nichts mehr anhaben. Allerdings reduziert jeder Treffer ebenso wie jede unserer Attacken den Ausdauerbalken. Wenn der aufgebraucht ist, müssen wir die Kontrolle wieder abgeben. Nachfüllen können wir ihn nur mithilfe spezieller Amphoren, die in den Levels versteckt sind – ähnlich den Medikits in Actionspielen.

Entweder General oder Krieger

Ein Nachteil: Solange wir fechten, können wir uns nicht mehr um Aufbau, Ausbildung und Armeemanagement kümmern. Zumindest ein bisschen Befehlsgewalt bleibt uns aber. Via Tastatur rufen wir allen Einheiten in Hörreichweite drei knappe Kommandos zu: »Haltet die Stellung!«, »Zum Angriff!« und »Folgt mir!« In manchen Missionen haben wir außerdem Zugriff auf einige Spezialfähigkeiten. Cleopatras Heldenkollege Alexander beispielsweise lässt eine Katapultsalve auf anvisierte Ziele krachen oder heilt seine Kameraden im Umfeld.

Die Heldenrolle sparen wir uns für Entscheidungsschlachten auf,

TRUPPENPARADE – EINIGE AUSGEWÄHLTE EINHEITEN AUS RISE & FALL



Kamelreiter (Ägypten)
Die ägyptische Kavallerie reitet stilecht auf Kamelen in die Schlacht. Perfekt, um die Linien zu umgehen und dem Feind in den Rücken zu fallen.

Kriegselefant (Ägypten)
Dieses Biest trampelt alles nieder, was sich ihm in den Weg stellt. Sogar Bäume sind kein Hindernis. Die Perser verfügen über eine Sonderausführung.

Schwertkämpfer (Persien)
Die Elitekrieger der Perser hauen mit ihrem Krummsäbel mächtig rein. Die Allroundtalente punkten im Kampf gegen fast alle Feindeinheiten.

Bogenschütze (Persien)
Die Fernkämpfer gehören zur Grundausstattung aller vier Völker. Bei direkten Konfrontationen überfordert, haben sie aus der Distanz ihre Stärken.



In einer der Action-Missionen muss sich Alexander in einer persischen Arena Dutzende Gladiatoren und sogar ausgewachsene **Kriegselefanten** vom Leib halten, die in vier Wellen immer wieder anrücken.

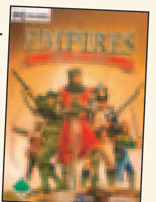
DIE AHNENGALERIE



Age of Empires
Zusammen mit Bruce Shelley schuf Rick Goodman 1997 Age of Empires. Während Shelley der Serie treu blieb, gründete Goodman nach Abschluss der Arbeiten seine eigene Spieleschmiede, die Stainless Steel Studios, die er bis heute als Designer und Firmenchef leitet.



Empire Earth
Das erste Projekt der Stainless Steel Studios, und gleich ein Volltreffer: Empire Earth verknüpfte klassische Echtzeit-Strategie mit der Forschung eines Civilization. Diese Masse an Einheiten, Epochen, Erfindungen und Einrichtungen sucht im Genre seither ihresgleichen.



Empires: Die Neuzeit
Der inoffizielle Nachfolger von Empire Earth konnte an der Erfolg des ersten Teils nicht anknüpfen – und das trotz guter Kritiken für spannendere Einsätze, vielen Detailverbesserungen und vor allem das wesentlich komfortablere Interface.

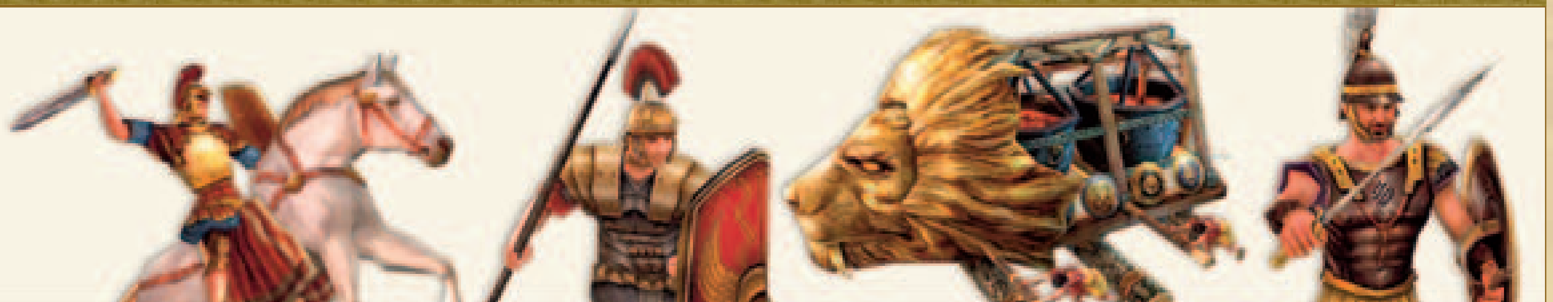
nicht nur weil die Zeit wegen der spärlich verteilten Energieamphoren begrenzt ist. Dann schlagen wir uns beispielsweise selbst zu der römischen Ballista durch, die aus sicherer Entfernung unseren Truppen einheizt. Oder wir stürmen als erster über den Belagerungsturm auf die gegnerischen Befestigungen, um den Bogenschützen weiter oben das Leben schwer zu machen.

Alex in der Arena

Rund ein Drittel der insgesamt 20 Missionen bestreiten wir gänzlich im Action-Modus, ganz ohne Aufbau und Ressourcensammeln. Da schiffen wir uns etwa mit Alexander auf eine griechische Trireme ein, setzen mit Pfeil und Bogen die persische Flotte in Brand. Kurz darauf geraten wir in Gefangenschaft und müssen uns in einem Colosseum gegen Wellen und Wellen von Gladiatoren behaupten, die schließlich sogar mit Kriegselefanten anrücken. Oder wir jagen zusammen mit Cleopatra einen verräterischen Anubispriester, der in einem Streitwagen zu entkommen versucht. Obwohl diese Aufgaben mit allerhand SkripterEignissen abwechslungsreich inszeniert werden, reichen sie in der aktuellen Alphaversion qualitativ dennoch nicht an waschechte Prügelspiele wie **Knights of the Temple** heran. Dazu sind die Handlungsmöglichkeiten ohne Spezialschläge, Powerups und so weiter einfach zu eingeschränkt. Reine Strategiemissionen gibt's im Gegenzug übrigens nicht.

Nekromanten vom Nil

Verglichen mit **Age of Empires 3** oder Ricks älteren Werken wie **Empire Earth** wirkt das Echtzeit-Grundgerüst von **Rise & Fall** vereinfacht. Es gibt lediglich zwei Rohstoffe, nur eine Handvoll Gebäude und bei allen vier Hauptfraktionen (Ägypten, Griechenland, Rom und Persien; die letzten beiden sind allerdings nur im Multiplayermodus spielbar) die gleichen Basistruppen, namentlich Schwertkämpfer, Lanzenträger, Bogenschützen und Kavallerie. Dafür haben alle Parteien einige Spezialeinheiten in ihren Reihen. Die Ägypter beispielsweise bilden Heiler aus, die mit dem ent-



Reiter (Rom)
Genau wie die Kamelreiter Ägyptens punktet die römische Kavallerie vor allem durch Geschwindigkeit. Vor Lanzenträgern muss sie sich hüten.

Speerträger (Rom)
Der ärgste Feind der Kavallerie macht auch im Nahkampf mit Bogenschützen eine gute Figur, zieht aber gegen Schwertschwinger den Kürzeren.

Feuerlöwe (Griechenland)
Keine reguläre Einheit, sondern ein besonderes Belagerungsgerät, dem Sie in der Rolle Alexanders in einer Mission Geleitschutz geben müssen.

Pädagoge (Griechenland)
Der Ausbilder aus Sparta trainiert automatisch Truppenverbände in Reichweite und steigert ihre Angriffswerte. Selber ist er aber eher schwach.

DER MULTIPLAYER-MODUS IM DETAIL

Wie schon **Empire Earth** und **Empires: Die Neuzeit** wird **Rise & Fall** mit einem umfangreichen Mehrspielermodus aufwarten, obwohl die Entwickler ihr Hauptaugenmerk diesmal auf die beiden Solokampagnen legen. 24 Karten für bis zu acht Spieler stehen zur Auswahl, von Inselszenarien, die Seeschlachten betonen, bis hin zu hügeligen Wüstengebieten, auf denen Bogenschützen ihren Reichweitenvorteil ausspielen können.



Wie im Einzelspielermodus können die Teilnehmer von Zeit zu Zeit in die Haut eines Helden schlüpfen, allerdings auf Kosten der Übersicht. In der Vorabversion schienen uns die Recken zu stark.



Die **Zwischensequenzen** haben die Entwickler in der Spiel-Engine abgefilmt und mit Effekten versehen. Mit dem Editor lassen sich eigene Filme erstellen.

sprechenden Upgrade sogar Tote auferwecken können. Die Griechen vertrauen auf Spartaner, die Angriffs- und Verteidigungswerte der Verbündeten steigern. Für Persien galoppieren berittene Bogenschützen ins Feld. Rom fährt den gefürchteten Palintonos auf: ein Katapult, das mehrere Brocken zugleich verschießt.

Ruhm dem Architekten

Ein paar Extras haben sich Rick und seine Entwickler dann aber doch wieder einfallen lassen. So verdienen Sie sich in jedem Gefecht Erfahrungspunkte, bei **Rise & Fall** Ruhm genannt. Den investieren Sie in diverse Erweiterungen. Erstens können Sie Ihren Helden weiterbilden. Jede der insgesamt fünf Stufen schaltet neue Truppentypen, Gebäude und Extrawaffen für den Action-Modus frei. Beispielsweise einen Bogen, der gleich vier Pfeile auf einmal abfeuert. Zweitens heuern Sie mit den Erfahrungspunkten diverse Berater an, quasi globale Upgrades. Der Architekt etwa steigert die Lebenspunkte aller Gebäude, mit dem Tribun können Truppenverbände durch sonst undurchdringliche Wälder pirschen, dank des Diplomaten kommen alle paar Minuten Verstärkungen an.

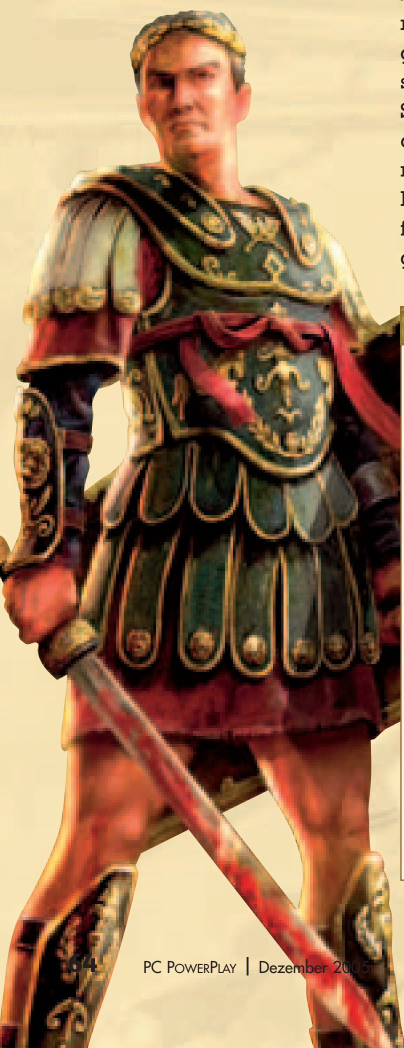
Einmal freigeschaltet, bleiben Ihnen die Upgrades in folgenden Missionen erhalten. Allerdings gibt es in jedem Auftrag nur eine begrenzte Menge Ruhm einzuheimsen, so müssen Sie sich entscheiden: lieber den Helden oder die Marine aufrüsten?

Klar zum Entern!

Apropos Marine: Seeschlachten sind ein wichtiger Bestandteil von **Rise & Fall**, und nicht nur in einigen ausgewählten Action-Sequenzen. Die Boote befördern nicht nur Soldaten trockenen Fußes über Flüsse und Seen, sondern dienen gleichzeitig als Trainingscamp für ausgewählte Einheiten. Etwa Matrosen, die mit ihren Enterhaken gegnerische Bi- und Triremen kapern können. Oder Trommler, die die Ruderer auf Trab bringen und Rammstöße dirigieren dürfen. Auch als mobile Kampfplattformen für Bogenschützen eignen sich die Schiffe hervorragend, um etwa Küstenbefestigungen unter Feuer zu nehmen. Auf den größten Exemplaren finden sogar Katapulte Platz. Allerdings müssen sich Kapitäne vor der Archimedesklaue in Acht nehmen, einer Art Giganto-Flaschenzug, die von Stadtmauern aus Schiffe einfach aus dem Wasser hievt und zerschmettert. Funktioniert übrigens auch gegen Belagerungsgeräte zu Lande.

Vielseitige Technik

Die Seeschlachten machen nicht zuletzt deshalb Laune, weil Wasser und



STRATEGIE-ANSICHT GEGEN ACTION-MODUS

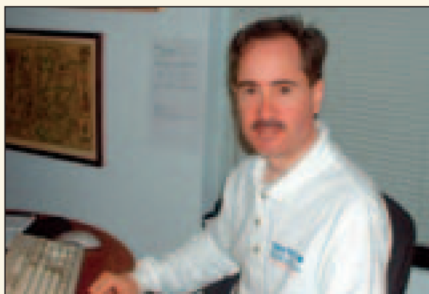


In der **Generalsperspektive** steuern Sie Rise & Fall wie ein ganz gewöhnliches Echtzeit-Strategiespiel. Einzige Einschränkung: Die Soldaten gruppieren sich in Formationen, die im Kampf aber nicht immer Bestand haben.



Solange Ihr **Held** noch über genügend Energie verfügt (blauer Balken links oben), können Sie jederzeit in seine Sandalen schlüpfen und mit dem Schwert oder Pfeil und Bogen auf die Jagd gehen. An vielen Stellen entscheidend.

INTERVIEW MIT CHEFENTWICKLER RICK GOODMAN



PC PowerPlay Es gab in der Vergangenheit bereits ein paar Versuche, Echtzeit-Strategie und Action zu verknüpfen. Etwa bei Uprising oder Battlezone. Kennst du diese beiden Titel?

Rick Goodman Wir sind eingefleischte Spieler und spielen fast alle Neuerscheinungen. Es gab sicher bereits Tendenzen, Echtzeit-Strategie und Shooter zu verschmelzen, aber das ist das erste Mal, dass beide Genres so nahtlos ineinander übergehen. Rise & Fall ist sehr einfach zu erlernen. Wenn man mit den beiden Genres vertraut ist, kann man sofort loslegen.

PC PowerPlay Denkst Du, es besteht die Gefahr, dass Rise & Fall, statt beide Zielgruppen anzusprechen, sich zwischen zwei Stühle setzt?

Rick Goodman Im Wesentlichen ist es immer noch ein Echtzeit-Strategiespiel. Aber eben mit einem fast kinoreifen Spielgefühl. Ich habe keine Zweifel, dass Rise & Fall sowohl Actionspieler als auch Echtzeit-Strategen begeistern wird.

PC PowerPlay Warum habt ihr euch für die Antike als Hintergrund für Rise & Fall entschieden und nicht für eine moderne Epoche?

Rick Goodman Wir haben eine Liste aller historischen Figuren erstellt, die in das Heldenspielkonzept passen würden. Wir sind dann ziemlich schnell in der Antike gelandet, da diese Epoche voller legendärer Heerführer war. Nehmen wir nur einmal Alexander den Großen. Er hat seine Männer persönlich in die Schlacht geführt, wurde immer wieder verwundet und war mit Sicherheit eines der größten militärischen Genies, das jemals gelebt hat. Wer würde nicht einmal gerne in seiner Haut stecken, und sei es nur für einige Stunden?

PC PowerPlay Was denkst du, in welche Richtung sich das Genre der Echtzeit-Strategie in Zukunft entwickeln wird?

Rick Goodman Die Genres werden immer weiter verschmelzen, auch weil sich die Technologie immer weiter entwickelt. Echtzeit-Strategiespiele müssen heute Shootern grafisch nicht mehr hinterherhinken.

Wellen zu den größten optischen Leckerbissen von **Rise & Fall** gehören. Zwar ist Rick Goodmans neuester Streich aktuellen Titeln wie **Age of Empires 3** grafisch nicht weit voraus. Die Engine beeindruckt dafür durch ihre Vielseitigkeit: Dass sie die teils riesigen Armeen (im Solomodus prallen durchaus mal 1.000 Mann aufeinander, im Multiplayer liegt das Limit sogar noch höher) sowohl in der Vogelperspektive als auch in der **Tomb Raider**-Ansicht flüssig auf den Schirm zaubert, ist schon eine beachtliche Leistung, wie auch unser extralanges HiRes-Video auf DVD demonstriert.

Auch in den ausführlichen Zwischensequenzen kommt (um einige Effekte aufgepeppte) Spielgrafik zum Einsatz. Die erzählen mit guten Synchronsprechern vor und nach den Einsätzen die vielleicht nicht historisch verbürgten, dafür umso spannenderen Geschichten von Liebe, Verrat und Heldenmut, untermalt vom bombastischen Orchester-Soundtrack.

Raum für Verbesserungen

Alles in allem macht **Rise & Fall** zum jetzigen Zeitpunkt bereits einen sehr fertigen Eindruck. Kein Wunder, sollte das Spiel doch ursprünglich noch rechtzeitig fürs Weihnachtsgeschäft erscheinen. Dass sich die Entwickler nun doch noch drei Monate Zeit nehmen, lässt hoffen, dass sie die erwähnten Kritikpunkte noch ausmerzen, allen voran die nur durchschnittlichen Action-Szenen. Um die manchmal hakelige Wegfindung und einige kleinere Fehler zu verbessern, sollten die kommenden Wochen auf jeden Fall reichen. Ein Teil des Teams ist außerdem bereits dabei, Ideen für ein Addon zu sammeln, das für den Sommer geplant ist. Wir würden uns als erstes neue Kampagnen wünschen, da uns die 20 Stunden Spielzeit (allerdings nur auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad) doch vergleichsweise kurz erscheinen.

Allerdings bleiben da ja noch die Multiplayer-Matches (siehe Kasten) und der umfangreiche Skirmish-Modus. An dem werden vor allem Echtzeit-Generäle vom alten Schlag ihre Freude haben, da hier mehr als in den durchgeskripteten Feldzugmissionen klassisches Aufbautalent, Mikromanagement und taktisches Geschick gefordert sind. Und schließlich sollte der mächtige Editor (näheres ebenfalls im Extrakasten) bald für Nachschub aus der hoffentlich großen Fangemeinde sorgen.

Rüdiger Steidle



RÜDIGER STEIDLE
Ihr Experte für Strategie

Einschätzung **SEHR GUT**

»Wenn ich meine Armee vor Alexandria führe, im entscheidenden Moment den Generalsstab gegen das Schwert eintausche und selber die Wälle stürme, dann feiert Rise & Fall seine Höhepunkte. In solchen Szenen funktioniert Rick Goodmans Synthese aus Strategie und Action wirklich perfekt!

Die Einsätze, die sich ausschließlich auf Fechtduelle und Bogenschießen konzentrieren, können mich dagegen noch nicht ganz überzeugen. Meist führt bloßes Dauerklicken zum Sieg. Vielleicht schaffen es die Entwickler ja noch, die Action-Sequenzen bis zur Veröffentlichung etwas fordernder zu gestalten.«



Für solche Belagerungen stehen neben **Katapulten** auch Sturmleitern, Rammböcke, Ballisten und gigantische Angriffstürme bereit.



Seeschlachten fordern dank taktischer Feinheiten wie Rammstöße, Onager-Duellen und Enterkommandos den ganzen Hobby-Admiral.



DAS POWER-TEAM

Wir sind die Erfahrenen: Mit mehr als 93 Jahren in der Branche verfügen wir über das nötige Wissen in Sachen PC-Spiele für kritische Tests.

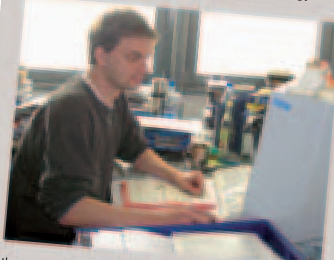
Mit den viel zitierten jungen Wilden lässt sich kein vernünftiges PC-Spielemagazin mit unserem Wertungssystem machen. Damit Sie zukünftig noch besser nachvollziehen können, wie persönliche Wertungen entstehen und welcher Redakteur sich in welchem Genre besonders gut auskennt, haben wir die Spezialgebiete und persönlichen Vorlieben hier zusammengefasst. Das heißt aber nicht, dass wir als Generalisten nicht jedes Spiel testen könnten.

MIKKL GALUSCHKA Redakteur



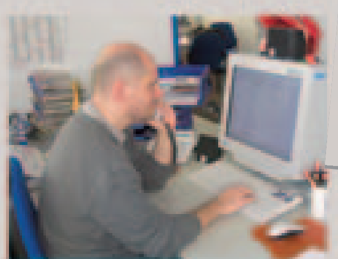
Ihr Experte für **Sportspiele, Strategie, Action**
speziell für Rennsimulationen, Shooter, Sportmanager, Hexfeld-Taktik, Brettspiel-Umsetzungen
Lieblingsspiel Football Manager 2006

MARTIN DEPPE Chefredakteur



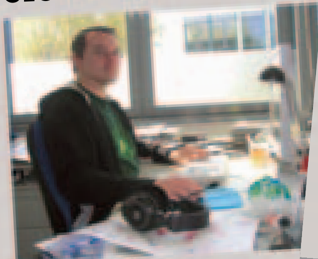
Ihr Experte für **Strategie, Action, Rollenspiele**
speziell für Ego-Shooter, Multiplayer-Shooter, Runden-Strategie, Echtzeit-Taktik, Action-Rennspiele, Rollenspiele
Lieblingsspiel Civilization 4

FLORIAN STANGL Stellv. Chefred.



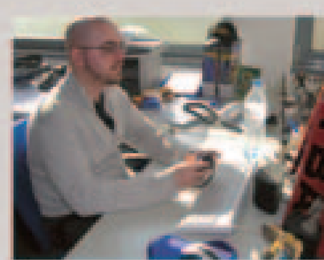
Ihr Experte für **Action, Sport, Strategie**
speziell für Ego-Shooter, Multiplayer-Shooter, Prügelspiele, Eishockey, Rennsimulationen, Echtzeit-Strategie
Lieblingsspiel Need for Speed Most Wanted

GEORG VALTIN Redakteur



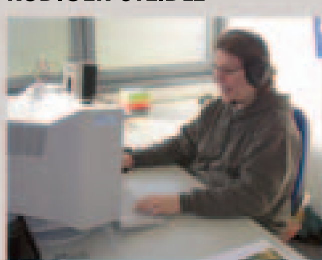
Ihr Experte für **Rollenspiele, Sport, Strategie, Actionspiele**
speziell für Online-Rollenspiele, Shooter, Aufbau-Strategie, Wintersport
Lieblingsspiel Gun

DAVID BERGMANN Redakteur



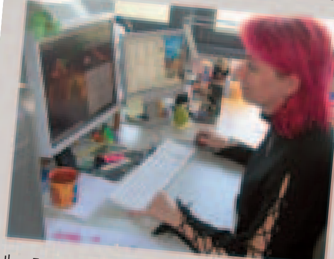
Ihr Experte für **Strategie, Adventure, Sport, Actionspiele**
speziell für Echtzeit-Strategie, Rollenspiele, Shooter, Adventures, Fußball
Lieblingsspiel World of WarCraft

RÜDIGER STEIDLE Redakteur



Ihr Experte für **Action, Strategie, Rollenspiele**
speziell für Shooter, Simulationen, Echtzeit-Strategie, Wirtschafts-simulationen, Rollenspiele
Lieblingsspiel Civilization 4

SANDRA STREHLE Art Direktorin



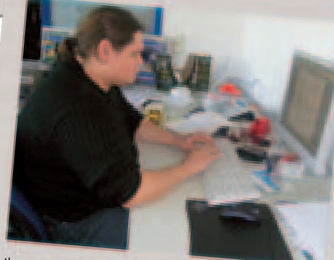
Ihre Expertin für **Rollenspiele, Action**
speziell für Online-Rollenspiele, Action-Rollenspiele, Prügelspiele, Einsteigerspiele
Lieblingsspiel Diablo: Hellfire

SUSANNE BRAUN Trainee



Ihre Expertin für **Strategie, Rollenspiele, Sport**
speziell für Jump-and-Runs, Wirtschafts-simulationen, Adventures, Action-Rollenspiele, Golf
Lieblingsspiel World of WarCraft

SIMON FISTRICH Trainee



Ihr Experte für **Rollenspiele, Action, Strategie**
speziell für Action-Rollenspiele, Ego-Shooter, Taktik-Shooter, Multiplayer-Shooter, Echtzeit-Strategie
Lieblingsspiel Quake 4 (deutsch)

SARA STEHLIN Layouterin



Ihre Expertin für **Rennspiele, Adventures**
speziell für Fun-Racer, Multiplayer-Rennspiele, Adventures, Einsteigerspiele
Lieblingsspiel Hello Kitty

SASCHA GLISS Redakteur



Ihr Experte für **Action, Simulationen, Strategie**
speziell für Ego-Shooter, Taktik-Shooter, Multiplayer-Shooter, Flug-simulationen, Aufbau-Strategie
Lieblingsspiel The Movies

MICHAEL ERLWEIN Redakteur



Ihr Experte für **Rennspiele, Action**
speziell für Arcade-Racer, Shoot-em-Ups, Browserspiele, Einsteiger- und Ballerspiele
Lieblingsspiel Civilization 4

SO TESTEN WIR

UNSERE MEINUNGSKÄSTEN UND WERTUNGEN

Die Meinung unserer Redakteure ist das Herz von PC PowerPlay. Wir nehmen kein Blatt vor den Mund und sagen aus unserer ganz persönlichen Sicht, warum uns ein Spiel gefällt – oder auch nicht. Dabei zählen nicht nur die reinen Fakten.

Ob ein Spiel gut ist, hat nicht nur mit messbaren Merkmalen zu tun. In den Meinungskästen geht es auch viel um das Bauchgefühl beim Spielen. Wir sind überzeugt: Ein Spiel ist mehr wert als die Summe seiner Einzelteile. Oder weniger.

FLORIAN STANGL

Ihr Experte für Rennspiele

Einfach nur geil!

Grafik und Sound sind Top, das Feintuning des Fahrverhaltens ein Schuss willkommener Realismus und als Krönung die schweinegeilen Verfolgungsjagden gegen die Bullen! Ich hatte schon lange nicht mehr so viel Spaß mit einem Rennspiel, was auch an den fetten Flitzern von Porsche oder BMW liegt. Das Beste aus den Serien-Anfängen und das Beste des Vorgängers vereint, dafür würde ich gerne eine dicke 90 vergeben.

Enttäuschung Multiplayer-Modus

Ich gebe aber nur eine 89. Weil der billige Mehrspielermodus weh tut. Nur drei Rennvarianten, noch dazu die unspannendsten. Wo sind denn die Verfolgungsjagden mit der Polizei? Wenn ich mir ausmale, in Rockport mit zwei Freunden als Cops einen Kumpel zu jagen ... Himmel, EA, tut was!

Meine Wertung 89

MIKKL GALUSCHKA

Ihr Experte für Rennspiele

Zurück aus dem Untergrund

Es hat schon symbolischen Charakter, dass NfS ans Tageslicht zurückgekehrt ist. Denn mit dem spielerischen Gehalt sieht es ähnlich aus: raus aus dem völligen Dunkel der Underground-Vorgänger, denen Style über alles ging. Geile Schlitten, Polizei-Verfolgungsjagden, schöne Strecken – endlich ist all das wieder drin, was mich schon früher von meinen Rennsimulationen weggelockt hat.

Meine Wertung 85

FLORIAN STANGL	89	Durchschnitts-Wertung der Tester*
MARTIN DEPPE	88	88
MIKKL GALUSCHKA	85	
GEORG VALTIN	89	

Wir pressen nicht zwanghaft jedes Spiel in vorgefertigte Kategorien. Stattdessen bewerten unsere erfahrenen Redakteure den Spielspaß, den sie während des Testens hatten. Und: Nur wer ausführlich gespielt hat, darf auch bewerten.

Die Meinungen resultieren in der Spielspaß-Wertung, die jeder Redakteur vergibt. Aus diesen Wertungen berechnen wir den Durchschnitt – das ist unsere endgültige Wertung. Ab einem Wert von x,5 runden wir mathematisch auf.

UNSERE AWARDS

Ein Spiel hat uns beim Testen durch einen bestimmten Teilaspekt besonders fasziniert? Dann vergeben wir eine Auszeichnung, unseren »Award«. Die schicke Goldmedaille verleihen wir aber unabhängig von der Wertung – diese journalistische Freiheit gönnen wir uns.



*Beispiel: Unsere Wertung zu Need for Speed Most Wanted in dieser Ausgabe.

NFS MOST WANTED

Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler), Netzwerk (4 Spieler), Internet (4 Spieler)
Ausstattung	1 DVDs, Handbuch (12 Seiten)
Sound	5.1-Surround
Genre	Rennspiel
Entwickler/Publisher	Electronic Arts/Electronic Arts
Webseite	www.needforspeed.de
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	24. November 2005
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahren
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

FAKTEN ZUM SPIEL

Neben den subjektiven Meinungen unserer Redakteure liefern wir Ihnen alle objektiven Informationen zum getesteten Titel. Die abgebildete Packung hilft Ihnen, das Spiel im Laden zu finden. Angaben zur Spielerzahl an einem PC und in Multiplayer-Partien sowie zum Inhalt der Packung sind weitere Hilfen bei der Kaufentscheidung. Ob und wie Surround-Sound unterstützt wird, erfahren Sie ebenfalls hier.

Alles auf einen Blick

Wir denken immer an die Leser. Die Angaben im Test-Center sollen es Ihnen leicht machen, das Spiel im Laden oder beim Online-Händler zu finden. Der empfohlene Verkaufspreis kann übrigens von einzelnen Anbietern unterboten werden – Vergleichen lohnt also! Ob das Spiel für Sie (oder Ihre Kinder) geeignet ist, verraten Ihnen die letzten drei Angaben: die Schwierigkeitsgrade, die Altersfreigabe der USK und die Sprache im Spiel und Handbuch.

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	8
Multiplayer	3

EINZELNOTEN

Diese Elemente bewerten wir in 10er-Schritten. Die Noten dienen nur Ihrer Information und fließen nicht in die Gesamtwertung ein – die bestimmen allein die Wertungen unserer Redakteure. Multiplayer-Spiele erhalten hier als vierte Note eine Einzelspieler-Wertung.

PRO
- detailreiche Grafik
- gute Motorensounds

KONTRA
- unnötig Hardware-hungrig
- langweiliger Multiplayer-Modus

PRO UND KONTRA

Auf einen Blick gibt's hier die Argumente für oder gegen den Kauf eines Spiels. Anders als in den Meinungskästen sind Pro und Kontra objektiv formuliert. Dadurch gewährleisten wir die Vergleichbarkeit mit anderen Spielen.

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 5600	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 6600	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	4,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 6800	RAM	2,0 GB

SYSTEM-CHECK

Der kleine Bruder des umfassenden Technik-Checks: Hier sehen Sie kompakt aufgelistet, mit welcher Auflösung das Spiel auf welcher Hardware wie funktioniert. Die Angaben beziehen sich dabei immer auf die mit dieser Konfiguration maximal möglichen Details.

DER TECHNIK-CHECK

Wie das Spiel auf Ihrem Rechner läuft, sagen wir Ihnen mit dieser Tabelle: Rot bedeutet, das Spiel läuft extrem ruckelig und ist daher eher nervig als unterhaltsam. Gelb steht für ordentliche Leistung, mit gelegentlichen Verzögerungen müssen Sie aber rechnen. Grün schließlich ist optimal. Ist ein Feld grau, läuft der Titel auf der entsprechenden Kombination aus Prozessor und Grafikkarte nicht.

- läuft nicht
- ruckelt extrem
- läuft befriedigend
- läuft optimal

TOP 25 ACTION



		Durchschnitt	Test in	Martin Deppe	Florian Stangl	Rüdiger Steidle
1	HALF-LIFE 2	94	09/2005	–	93	95
2	GTA SAN ANDREAS	92	07/2005	95	87	–
3	PSYCHONAUTS	90	07/2005	83	–	–
4	VAMPIRE BLOODLINES	90	09/2005	–	86	–
5	JOINT OPERATIONS	89	04/2005	–	91	–
6	SPLINTER CELL 3	88	04/2005	–	90	87
7	UT 2004 (dt.)	88	12/2005	85	90	85
8	FAR CRY	88	09/2004	–	–	–
9	RÜCKKEHR DES KÖNIGS	87	12/2004	88	87	–
10	MAX PAYNE 2	87	12/2004	89	86	81
11	BATTLEFIELD 2	87	08/2005	91	89	88
12	REPUBLIC COMMANDO	87	03/2005	87	88	–
13	FEAR	86	10/2005	–	–	86
14	MAFIA	86	12/2004	93	88	79
15	LEGO STAR WARS	86	05/2005	–	–	–
16	SWAT 4	86	04/2005	–	86	83
17	TRIBES VENGEANCE	86	12/2004	86	87	–
18	METAL GEAR SOLID 2	86	12/2004	86	81	–
19	PRINCE OF PERSIA 4	85	12/2004	83	84	–
20	CHRONICLES OF RIDDICK	85	01/2005	83	84	–
21	FREELANCER	85	05/2005	85	85	–
22	STAR WARS BATTLEFRONT 2	84	12/2005	–	82	85
23	AQUANOX 2	84	12/2004	87	79	88
24	PROJECT SNOWBLIND	84	04/2005	–	84	–
25	COUNTER-STRIKE SOURCE	84	12/2004	–	–	88

TOP 25 STRATEGIE

		Durchschnitt	Test in	Martin Deppe	Florian Stangl	Rüdiger Steidle
1	WARCRAFT 3	93	12/2004	94	93	–
2	CIVILIZATION 4	91	11/2005	93	–	90
3	SCHLACHT UM MITTELERDE	91	10/2005	–	–	–
4	C&C GENERÄLE	90	12/2004	92	90	86
5	THE MOVIES	88	12/2005	–	–	–
6	ACT OF WAR	87	04/2005	88	89	85
7	MEDIEVAL	87	12/2004	85	88	–
8	AGE OF EMPIRES 3	87	11/2005	92	89	84
9	DIE SIMS 2	87	12/2004	89	–	–
10	SPELLFORCE	86	12/2004	88	84	–
11	BLACK & WHITE 2	86	10/2005	–	–	–
12	FULL SPECTRUM WARRIOR	86	01/2005	–	83	–
13	ROME	86	09/2005	86	–	–
14	SILENT STORM	85	12/2004	88	80	88
15	HEROES OF MIGHT & MAGIC 4	85	12/2004	88	84	81
16	BLITZKRIEG 2	85	10/2005	–	–	89
17	ARMIES OF EXIGO	85	12/2004	85	84	85
18	PANZERS 2	84	08/2005	–	–	86
19	STRONGHOLD 2 (v1.1)	84	06/2005	86	–	85
20	WARHAMMER 40K - DAWN OF WAR	84	05/2005	–	–	–
21	KINDER DES NILS	84	06/2005	85	–	–
22	AGE OF MYTHOLOGY	83	12/2004	83	84	85
23	ROLLERCOASTER TYCOON 3	83	12/2004	82	–	–
24	RISE OF NATIONS	83	12/2004	84	87	79
25	PORT ROYALE 2	83	12/2004	84	82	86

Sascha Gliss	David Bergmann	Michael Galuschka	Georg Valtin	Simon Fistrich	Susanne Braun	Leser-Wertung
–	–	–	–	–	–	Ab der nächsten Ausgabe: die Durchschnittswertungen unserer Leser! Machen Sie mit auf **www.pcpowerplay.de**
94	–	–	–	90	–	
–	94	–	91	93	–	
–	–	–	–	93	–	
–	–	–	–	87	–	
–	88	–	–	–	–	
–	89	87	92	–	–	
–	88	–	87	–	–	
–	89	83	88	–	–	
–	89	87	89	–	–	
85	83	–	–	85	–	
–	83	–	–	88	–	
87	–	–	–	86	–	
–	–	85	–	–	–	
–	85	–	–	–	87	
–	87	–	87	–	–	
–	–	–	83	86	–	
–	89	82	86	89	–	
–	87	87	85	–	–	
–	86	–	–	87	–	
–	–	–	85	–	–	
–	–	–	–	86	–	
–	–	84	–	82	–	
–	84		–	–	–	
–	–	–	–	80	–	

Sascha Gliss	David Bergmann	Michael Galuschka	Georg Valtin	Simon Fistrich	Susanne Braun	Leser-Wertung
–	93	90	94	–	–	Ab der nächsten Ausgabe: die Durchschnittswertungen unserer Leser! Machen Sie mit auf **www.pcpowerplay.de**
–	–	–	91	–	–	
–	–	–	90	92	–	
–	95	87	–	–	–	
90	–	–	–	86	89	
–	–	–	–	–	–	
–	–	89	–	–	–	
–	83	85	–	88	–	
–	89	86	83	–	–	
–	89	83	86	–	–	
89	82	–	–	–	86	
–	–	–	88	–	–	
–	–	–	–	85	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	84	88	–	–	
84	86	–	81	–	–	
–	–	–	–	–	–	
86	83	–	–	82	–	
–	–	–	–	83	83	
–	83	–	84	–	–	
–	81	–	85	83	–	
–	82	–	–	83	–	
–	85	83	83	–	–	
–	77	–	83	88	–	
–	–	78	–	–	–	


Ultimate Spider-Man: Spider-Man erklimmt nicht nur Wolkenkratzer, sondern schwingt sich auch in die Hitliste.


Star Wars Battlefront 2: Möge die Macht mit den Jedis sein – der zweite Teil macht's besser als der Vorgänger.


Civilization 4: Selbst Echtzeit-Strategen fasziniert Civilization 4. Ist ja auch DIE Rundenstrategie-Referenz.


The Movies: Filme drehen und Schauspieler betütern ... der Job als Filmboss ist hart, aber nicht undankbar: Platz 5!

TOP 25 ROLLENSPIELE ADVENTURES

		Durchschnitt	Test in	Martin Deppe	Florian Stangl	Rüdiger Steidle
1	KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	93	12/2005	94	94	–
2	WORLD OF WARCRAFT (dt.)	91	03/2005	92	91	–
3	GOTHIC 2	91	12/2004	89	90	97
4	PLANESCAPE TORMENT	89	12/2004	82	90	92
5	ANKH	88	11/2005	–	89	–
6	BALDUR'S GATE 2	88	12/2004	90	92	81
7	DIABLO 2	87	12/2004	88	93	70
8	KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2	86	10/2005	–	–	–
9	FABLE	86	10/2005	–	–	–
10	MORROWIND	85	12/2004	85	86	84
11	MONKEY ISLAND 4	85	12/2004	86	87	85
12	VAMPIRE – THE MASQUERADE	85	12/2004	85	87	83
13	SUDEKI	85	04/2005	85	84	–
14	THE BARD'S TALE	84	07/2005	–	–	–
15	EVERQUEST 2	84	07/2005	–	–	–
16	NEVERWINTER NIGHTS	84	12/2004	85	84	–
17	GUILD WARS	84	06/2005	–	80	–
18	THE WESTERNER	83	12/2004	85	86	–
19	CITY OF VILLAINS	83	12/2005	–	–	–
20	SACRED	83	12/2004	82	88	–
21	RUNAWAY	82	12/2004	83	82	82
22	DARK AGE OF CAMELOT	82	12/2004	–	–	–
23	BLACK MIRROR	82	12/2004	82	–	–
24	THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL	82	12/2004	–	81	80
25	ARX FATALIS	82	12/2004	80	81	82

TOP 25 SPORT

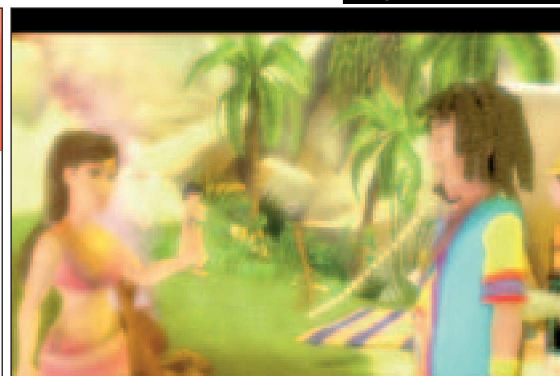
		Durchschnitt	Test in	Martin Deppe	Florian Stangl	Rüdiger Steidle
1	PRO EVOLUTION SOCCER 5	92	11/2005	–	90	
2	GTR	91	12/2004	–	91	90
3	LIVE FOR SPEED S2	90	08/2005	–	–	–
4	TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	90	12/2004	–	88	–
5	F1 CHALLENGE 99-02	89	12/2004	88	90	–
6	NASCAR RACING 2003	89	12/2004	–	88	–
7	FUSSBALL MANAGER 2006	89	10/2005	–	89	–
8	NHL 06	88	10/2005	–	89	–
9	COLIN MCRAE RALLY 2005	88	12/2004	89	88	–
10	GT LEGENDS	88	10/2005	–	–	–
11	NEED FOR SPEED MOST WANTED	88	12/2005	88	89	–
12	JUICED	88	05/2005	89	91	–
13	NBA LIVE 2006	88	10/2005	–	–	–
14	TIGER WOODS PGA TOUR 2006	86	10/2005	–	–	–
15	DTM RACE DRIVER 2	85	06/2005	–	89	–
16	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 05	85	02/2005	–	86	–
17	MVP BASEBALL 2004	85	12/2004	–	86	–
18	FOOTBALL MANAGER 2006	85	12/2005	–	82	–
19	WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2005	84	05/2005	–	–	82
20	RICHARD BURNS RALLY	83	12/2004	83	90	–
21	NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	83	08/2005	–	87	–
22	FIFA 06	83	09/2005	–	–	–
23	MADDEN NFL 06	83	09/2005	–	84	–
24	MOTOGP 3	83	09/2005	–	84	79
25	TOP SPIN	83	12/2004	83	82	80

Sascha Gliss	David Bergmann	Michael Galuschka	Georg Valtin	Simon Fistrich	Susanne Braun	Leser-Wertung
–	–	91	93	–	–	
–	90	–	93	91	–	
–	–	89	92	–	–	
–	–	90	90	–	–	
–	86	–	–	–	89	
–	85	88	91	–	–	
–	89	83	92	–	–	
–	–	–	86	86	–	
–	85	–	88	–	84	
–	–	85	–	–	–	
–	82	84	–	–	–	
–	86	–	82	83	–	
–	–	–	85	84	–	
–	79	–	87	–	86	
–	81	–	87	–	–	
–	–	82	84	–	–	
–	–	–	88	–	83	
–	82	81	82	–	–	
–	–	–	82	–	84	
–	–	82	78	–	–	
–	84	85	78	–	–	
–	–	–	82	–	–	
–	83	81	82	–	–	
–	86	–	80	–	–	
–	–	84	81	–	–	

Ab der nächsten Ausgabe: die Durchschnittswertungen unserer Leser! Machen Sie mit auf **www.pcpowerplay.de**

Sascha Gliss	David Bergmann	Michael Galuschka	Georg Valtin	Simon Fistrich	Susanne Braun	Leser-Wertung
–	92	94	90	–	–	
–	–	92	–	–	–	
90	–	90	–	–	–	
–	91	–	90	91	–	
–	–	88	89	–	–	
–	–	89	–	–	–	
–	–	–	88	–	–	
–	88	–	88	–	–	
–	88	85	90	–	–	
89	–	87	–	–	–	
–	–	85	89	–	–	
–	–	83	–	–	–	
–	87	–	88	–	–	
–	–	–	85	–	86	
81	–	–	–	–	–	
–	85	84	83	–	–	
–	–	–	83	–	–	
–	–	87	–	–	–	
–	–	–	86	–	–	
–	–	79	81	–	–	
–	–	79	–	–	–	
–	84	80	85	–	–	
–	–	81	–	–	–	
–	85	–	–	–	82	
–	85	–	–	–	–	

Ab der nächsten Ausgabe: die Durchschnittswertungen unserer Leser! Machen Sie mit auf **www.pcpowerplay.de**



Ankh: Bestes Adventure, das sich in unserer Redaktion finden lässt. Mit Assil rätseln wir uns gerne durch Ägypten.



City of Villains: Böser geht's nicht – als Schurke schlagen wir uns durch die riesige Welt der Halunken.



Need for Speed Most Wanted: Rast dem Bruder Underground 2 davon und übernimmt einen guten Platz.



Football Manager 2006: Wäre knapp in der Bundesligatabelle, bei uns mit Position 18 noch lange nicht Letzter.

AWARD POWER PLAY FÜR ATMOSPHÄRE KING KONG





PETER JACKSONS KING KONG

Richtig gute Lizenzspiele sind noch immer Ausnahme statt Regel. King Kong ist spannend und atmosphärisch. Ob es richtig gut ist, müssen Sie für sich selbst entscheiden.

Vorsichtig pirschen wir durch den Dschungel, die Trittgeräusche werden vom Pflanzenteppich gedämpft, lediglich unser Atemgeräusch ist zu hören. Plötzlich halten wir in mitten in der Bewegung inne, ein markerschütternder Schrei von rechts lässt uns stocken. Oder kam er vielleicht von links? Panisch blicken wir hin und her, unser Herz rast. Immer fester umschließen wir den fast zersplitterten Speer mit zittrigen Fingern – dieser übergroße Zahnstocher ist alles, was uns vor dem Tod bewahren könnte. Wieder kreischt es; doch diesmal können wir den Kampfschrei des riesigen Sauriers orten, der uns zielsicher ansteuert.

Wir beißen die Zähne zusammen und heben den Speer in die Luft – dieser Wurf muss sitzen. Wenn nicht, sind wir Dino-Dinner. Wir lassen das Urvieh noch ein wenig aufs zukommen, bevor wir angreifen. Während das Geschoss durch die Luft saust, machen wir uns bereit für den Rückzug, vielleicht können wir entkommen. Aber das müssen wir nicht, der Speer durchbohrt punktgenau den Schädel des Angreifers.

Das war knapp, wir atmen durch ... und pausieren das Spiel.

Genremix

Wie schon **Herr der Ringe – Rückkehr des Königs** erscheint **Peter Jacksons King Kong** zuerst auf dem PC und nicht auf der Leinwand. Deshalb dürfen wir uns bereits einige Wochen vor dem Filmstart am 14. Dezember in das Abenteuer auf Skull Island stürzen. Das Besondere dabei: Wir sind nicht nur als Drehbuchautor und Aushilfs-Held Jack Driscoll unterwegs, sondern toben auch mit King Kong selbst durch den Dschungel. Diese Abschnitte erinnern mit martialischen Kämpfen und diversen Turneinlagen unweigerlich an die Neuauflage der **Prince of Persia**-Reihe. Doch dazu später mehr, jetzt wenden wir uns erst einmal Jack zu, dessen Auftritte sich fast wie ein gewöhnlicher Ego-Shooter spielen.

Muskelkraft statt Abzugsfinger

Den Großteil der Spielzeit sind Sie als Jack unterwegs – manchmal alleine, meistens mit einigen Begleitern der Filmcrew. Eigentlich sollte auf der Insel fernab jeder Zivilisation nämlich ein spannender Hollywood-Streifen entstehen. Aber dann kommt alles anders, als es sich Regisseur Carl Denham (im Film gespielt vom Komiker Jack Black) ausmalt: Ein Riesenaffe entführt die auffallend knapp bekleidete Hauptdarstellerin, und die halbe tierische Besetzung von **Jurassic Park** hat den Rest der Filmcrew zum Fressen gern.

Doch zum Glück sind Sie mit von der Partie und retten in 27 Levels aus der Egoperspektive die eigene Haut und die der Kollegen. Schusswaffen kommen dabei nur höchst selten zum Einsatz. Zwar stehen je eine Pistole,

GIMMICKS

Die Levels von King Kong können Sie nach dem ersten Durchspielen immer wieder versuchen. Dabei werden Sie vom Spiel bewertet. Je weniger Munition Sie verbrauchen, je effektiver Sie Gegner töten, desto mehr Punkte bekommen Sie. Mit ausreichend Punkten schalten Sie dann Boni frei – die reichen von Filmtrailern bis zu einem alternativen Ende.

In den letzten beiden Levels verschlägt es den Riesenaffen nach **New York**. Eine mehr als willkommene Abwechslung zum grünen Dschungel.

Schrotflinte, Tommy-Gun und ein Scharfschützengewehr zur Verfügung, Sie können aber immer nur eine Bleispritze mit sich herumtragen. Außerdem finden Sie Munition nur in Vorratskisten, und die gibt's nicht im Übermaß. Also sollten Sie die schweren Geschütze für die dicken Brocken aufheben und ansonsten mit überall herumliegenden Speeren oder Knochen auf Dinojagd gehen.

Grosses Kino

Munitionsarmut und hölzerne Speere als einzige Bewaffnung, wenn wieselflinke und Zähne fletschende Saurier angreifen – mit diesen Mitteln erzeugen die Entwickler von Ubisoft Montreal eine dichte Atmosphäre und Hochspannung. Immer wieder stehen wir beispielsweise einem turmhohen T-Rex gegenüber. Den können

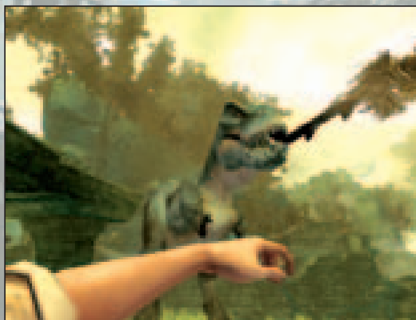
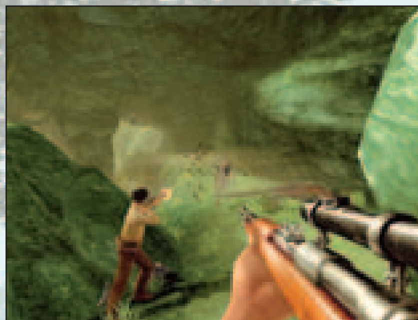


In anderen Spielen müssen wir die NPCs beschützen, hier ist es genau andersherum: Unsere Kameraden geben uns **Feuerschutz**.



Rätseleinlage: In den Kong-Abschnitten müssen wir Ann an den richtigen Stellen absetzen, damit sie uns beim Weiterkommen hilft.

ZWEI SPIELE IN EINEM – JACK GEGEN KONG

Jack Driscoll: Ego-Shooter

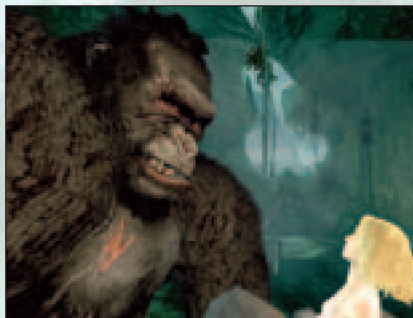
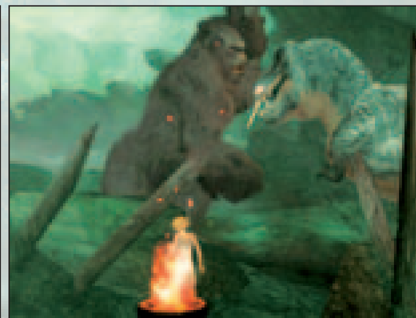
+
- spannende Kämpfe gegen turmhohe Dinosaurier
- interaktive Zwischensequenzen mit Kameraden sorgen für Atmosphäre
- anstatt mit den altbekannten Pistolen und Gewehren kämpfen wir mit Speeren
- wir haben jederzeit alles unter Kontrolle, obwohl es keine Bildschirmanzeigen gibt

–
- diese Abschnitte spielen ausschließlich im Dschungel
- lediglich eine Hand voll unterschiedlicher Feinde
- der Spielablauf bleibt von Level zu Level gleich

King Kong: Action-Adventure

+
- simple, aber spannend gemachte Hüpfeinlagen wie in Prince of Persia
- bombastisch inszenierte Kämpfe
- zumindest die letzten beiden Levels spielen in New York und nicht im Dschungel
- extrem einsteigerfreundliche Steuerung
- vereinzelt gilt es, Rätsel zu lösen

–
- die Levels sind strikt linear, wir folgen einem vorgegebenen Weg
- erfahrene Spieler fühlen sich unterfordert

wir zwar nicht auf die Matte schicken, aber zumindest in Schach halten, während beispielsweise unsere Kameraden im Hintergrund eine Tür öffnen, die in die Freiheit führt. Hektisch schleudern wir dem Riesen Speere entgegen, um ihn vom Rest der Filmcrew abzulenken. Wenn wir den T-Rex dabei einmal aus den Augen verlieren, werden wir sofort panisch. Wir sind dem Biest hilflos ausgeliefert, das wissen wir – ein unangenehmer Schauer läuft uns über den Rücken. **King Kong** ist zweifellos eines der packendsten Spiele des Jahres.

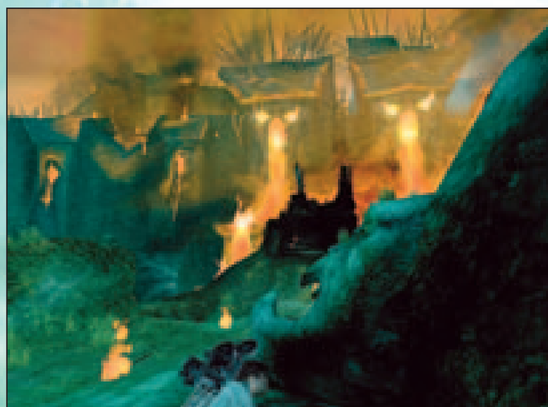
Freie Sicht

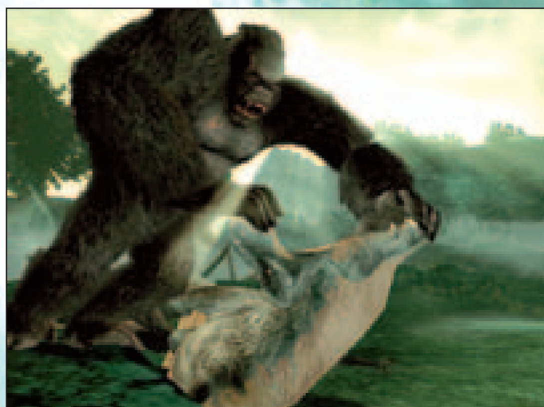
Die dichte Atmosphäre ist auch dem Fehlen jeglicher Bildschirmanzeigen zu verdanken. Bestenfalls den aktuellen Munitionsvorrat können Sie auf Wunsch einblenden, aber den verrät Jack Ihnen auf Knopfdruck auch per Sprachausgabe. Wie Sie ohne Anzeige für Lebensenergie zurechtkommen sollen? Sehr gut, denn Sie verkraften ohnehin nur zwei Treffer. Nach dem ersten wird die Sicht rot eingefärbt und mit Unschärfeeffekten vernebelt. Erwischt es Sie in diesem Zustand noch einmal, müssen Sie es ab dem letzten Speicherpunkt erneut versuchen – fast wie bei **Call of Duty 2**. Halten Sie hingegen ein paar Sekunden aus, normalisiert sich Ihr Zustand wieder. Für die Kong-Abschnitte gilt grundsätzlich das gleiche Prinzip, allerdings können Sie als Affe deutlich mehr wegstecken.

Der King im Ring

Während wir uns in den Abschnitten mit Jack permanent bedroht fühlten, hauen wir mit Kong elf Levels lang so richtig auf die Pauke. Mit einem Affenzahn poltern wir wie auf Schienen durch die Dschungel-Levelschläuche, springen im richtigen Moment von Plattform zu Plattform oder schwingen von Baum zu Baum. Diese Einlagen sind nicht einmal halb so anspruchsvoll wie etwa bei **Prince of Persia – Warrior Within**, aber auch nicht unnötig in die Länge gezogen und deshalb angenehm kurzweilig.

Wirklich actionreich wird es ohnehin erst, wenn wir uns mit Sauriern oder übergroßen Fledermäusen anlegen. Eine Taste zum Schlagen, eine extrem simple Tastenkombination für das Auslösen einer besonders kräftigen Attacke – mehr müssen wir für diese Sequenzen nicht auf dem Kasten haben. Und egal, wie wild und sinnfrei wir die Tastatur auch beackern, das Geschehen auf dem Bild-


Von den Größenverhältnissen bis zur Farbgebung passt bei den extrem stimmigen **Schauplätzen** einfach alles.


Damit Kong zum **Todesstoß** ansetzt, müssen Sie so schnell wie möglich abwechselnd beide Maustasten drücken.


Hin und wieder sollen wir andere Mitglieder des Filmteams vor Angriffen **beschützen**. Das bringt zumindest ein wenig Abwechslung.


Running Gag: Egal, wie klein oder groß die Gefahr auch ist, Regisseur Denham (Jack Black) packt wirklich überall die **Kamera** aus.


Die **Turneinlagen** von Kong sind zwar extrem simpel zu kontrollieren, dafür aber äußerst imposant animiert und inszeniert.


Das **Scharfschützengewehr** kommt nur selten zum Einsatz. Wegen der Munitionsknappheit setzen wir bevorzugt Speere ein.

schirm ist reif für die Leinwand. Fantastisch animiert schlägt Kong mit seiner Rechten zu, bei besonders starken Angriffen bebt das Bild. Ein wenig Fingerspitzengefühl ist nötig, um den Feinden den Todesstoß geben zu können (einem Tyrannosaurus Rex reißt der Riesenaffe dabei mal eben die Kiefer auseinander), davon abgesehen sind die Kong-Levels allerdings extrem simpel.

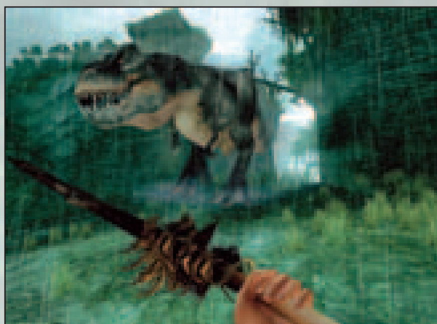
Klonkriege

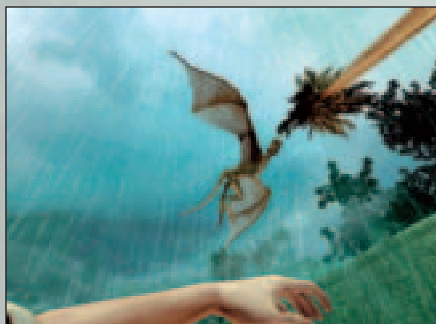
Handlungsfreiheit gibt es in **Peter Jacksons King Kong** nicht. Sowohl Jack als auch Kong bewegen sich auf klar abgesteckten Wegen durch den Dschungel. Das ist der Preis, den die Entwickler zahlen müssen, damit das Spiel ins enge Lizenz-Korsett der Filmvorlage und deren Handlung passt. Das kann man Ubisoft Montreal verzeihen, denn mit dichter Atmosphäre und einem Leveldesign, das mit ausladenden Dschungellandschaften Größe suggeriert, überspielen die Entwickler gekonnt die winzigen Dimensionen der Levels.

Was wir dem virtuellen Affentheater hingegen ankreiden, ist der eintönige Spielablauf und die geringe Gegnervielfalt. Menschengroße Fledermäuse mit grotesken Fratzen, Saurier vom For-

INTERAKTION MIT DER UMWELT

An mehreren Stellen müssen wir uns die Fauna der Insel zunutze machen. Im Testvideo auf unserer DVD zeigen wir Ihnen ein weiteres Beispiel.


Nur mit einem Speer bewaffnet richten wir gegen diesen Brocken nichts aus.


Deshalb holen wir die Fledermäuse vom Himmel, um den T-Rex mit Frischfleisch abzulenken.


Es klappt – der hungrige Saurier lässt es sich schmecken, und wir können verduften.


Es gibt viele geskriptete Sequenzen, in die Sie nicht eingreifen können. Die sorgen, wie diese **Dino-Attacke**, aber für Atmosphäre.

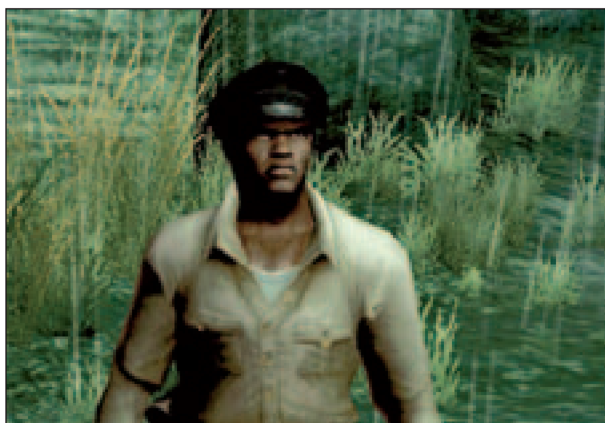

Sie brauchen dringend eine **Waffe**? Kein Problem, auf Knopfdruck werfen Ihre Kameraden Ihnen geladene Gewehre oder Wurfgeschosse zu.

mat eines Velociraptors, eklige Tausendfüßler, noch ekligere Riesenwürmer und der Tyrannosaurus Rex mit seinen Brüdern – diese Widersacher bekommen wir in den 38 Levels, die uns für knapp zehn Stunden beschäftigen, immer wieder zu sehen. Hin und wieder wollen Eingeborene uns mit Feuerpfeilen eins auf den Pelz brennen, gegen Ende schlagen wir uns mit King Kong in New York mit dem US-Militär herum; das sind die einzigen beiden Highlights, wenn es um Abwechslung geht.

Das Gleiche in Grün

Mangelnde Abwechslung herrscht auch bei den Schauplätzen: Dschungel, Höhlen im Dschungel, Dschungel und nochmals Dschungel. Auch das ist ein Problem der Lizenz, drückt aber auf den Spielspaß. Nach ein paar Stunden Spielzeit hätten wir nämlich durchaus gerne etwas anderes gesehen als graue Steinruinen und grüne Buschpflanzen. »Aber **King Kong** spielt doch auch in New York«, wundern Sie sich jetzt? Richtig. Darauf freuten wir uns wie die Schneekönige, haben mit dem Riesenaffen unge-

TECHNIK-CHECK

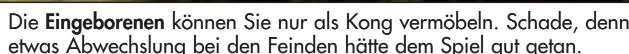

King Kong in einer Auflösung von 1.280x1.024 Bildpunkten.


King Kong mit 640x480 Pixeln und minimalen Details.

RAM: 128 | 256 | 384 | 512 | 768 | 1.024

MHz CPU	600 bis 1.000	1.200 bis 1.600	1.800 bis 2.200	2.400 bis 2.800	3.000 bis 3.400
Riva TNT 2, Voodoo 3/4, Geforce 1, Geforce 2 MX, Geforce 4 MX, Radeon 7000/7500, Radeon 9000, Rage 128	technisch nicht möglich				
Geforce 3/4, Geforce 5200, Radeon 8500, Radeon 9500, Radeon 9200/9600, Radeon X300/X600	640x480x32 min. Details	800x600x32 min. Details; 800x600x32 mittlere Details	800x600x32 min. Details; 800x600x32 mittlere Details	800x600x32 min. Details; 800x600x32 mittlere Details	800x600x32 mittlere Details; 1.024x600x32 min. Details
Geforce 5800/5900, Geforce 6200, Geforce 6600, Radeon 9700, Radeon 9800, Radeon X700	800x600x32 min. Details	800x600x32 min. Details; 800x600x32 mittlere Details	800x600x32 mittlere Details; 1.024x768x32 min. Details	1.024x768x32 mittlere Details	1.024x768x32 max. Details
Geforce 6800, Geforce 7800, Radeon X800, Radeon X850	800x600x32 mittlere Details	800x600x32 max. Details; 1.024x768x32 mittlere Details	1.024x768x32 max. Details; 1.280x1.024x32 mittlere Details	1.280x1.024x32 max. Details	1.280x1.024x32 max. Details 6x AA

- Veränderungen an den Grafikoptionen können Sie nicht im Spiel vornehmen. Dazu müssen Sie ein eigenes Tool aufrufen. Das finden Sie im King-Kong-Ordner im Startmenü.
- Wenn King Kong bei Ihnen nicht flüssig läuft, verzichten Sie zunächst auf Anti-Aliasing. Das Fehlen der Kantenglättung fällt im schnellen Spielverlauf nur selten auf.
- Der nächste Ansatzpunkt für Performance-Verbesserungen ist die Vegetationsdichte. Stellen Sie diese niedriger, sieht das Spiel zwar schlechter aus, läuft aber merklich besser.
- King Kong ist stark abhängig von der Grafikkarte, die Prozessorleistung ist zweitrangig.
- Auch der Hauptspeicher ist nicht von entscheidender Bedeutung. Ab 512 Megabyte erzielen Sie mit einer Erweiterung nur vernachlässigbare Erfolge.
- Drehen Sie lieber die Auflösung herunter als die Effekte. Die machen das ohnehin auf niedrige Konsolenauflösungen ausgelegte Spiel erst richtig schick.



Die **Eingeborenen** können Sie nur als Kong vermöbeln. Schade, denn etwas Abwechslung bei den Feinden hätte dem Spiel gut getan.

fähr 15 Minuten lang Polizisten verdroschen, sind das Empire State Building hochgekraxelt und ... für all jene, die die Geschichte von **King Kong** vielleicht noch nicht kennen, wollen wir das Ende hier nicht verraten. Soviel aber sei gesagt: Mehr als besagte 15 Minuten haben wir in New York nicht zugebracht. Schade.

Kunstwerk mit zwei Farben

Während mangelnde Abwechslung der große Knackpunkt von **King Kong** ist, kann sich die Technik sehen lassen – obwohl Xbox und PS 2 die technische Grundlage sind. Die mitunter grob aufgelösten Texturen gehen im schnellen Spielablauf nämlich unter. Die Charaktere sind den Schauspielern nicht nur nachempfunden, sondern wie aus dem Gesicht geschnitten. Ob Jack Black (**School of Rock**) oder Naomi Watts (**The Ring**), die Hollywood-Stars sind sofort zu erkennen. Die flüssigen und lebensnahen Animationen sind echte Hingucker, die Levels wunderschön gestaltet. Die Farbpalette kommt mit den verschiedensten Grau- und Grüntönen zwar alles andere als kunterbunt daher, die gewollte »Tristheit« ist aber sehr stilsicher inszeniert; Skull Island wirkt äußerst stimmig.

Eine schöne Inszenierung, viele hochspannende Momente und eine Atmosphäre, die so dicht ist, dass man sie schneiden kann – das sind die großen Stärken von **King Kong**, dessen spielerischer Kern zu wünschen übrig lässt. Wenn Sie also mit einem Spiel so richtig mitfiebern wollen, ist dies die beste Gelegenheit; ob Sie die Lizenz mögen oder nicht.

David Bergmann

KING KONG: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie Fan der neuen Filmvorlage oder der alten Filme sind

... falls Ihnen Atmosphäre zum Eintauchen beim Spielen besonders wichtig ist

... wenn Sie schon immer wissen wollten, wie der persische Prinz aussieht, wenn er 2.000 Kilo zugenommen hat

... wenn Sie ein Faible für ausgestorbene Urzeit-Echsen haben

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie seit Rüdiger Nehberg vom Überleben im Dschungel nichts mehr hören wollen

... falls es Ihnen vor allem aufs Ballern ankommt

... wenn Sie sich mit einem Spiel mehrere Wochen beschäftigen möchten

... falls Sie leicht zu erschrecken sind oder in Panik geraten



DAVID BERGMANN



Ihr Experte für Actionspiele

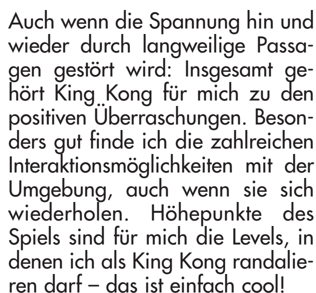
Hochspannung mit Hängern

Das Spielen von King Kong war ein ständiges Auf und Ab für mich. Nach mehreren Dschungel-Abschnitten mit Jack war ich oftmals schlichtweg gelangweilt – beim nächsten Level mit Kong dann aber wieder Feuer und Flamme. Die immer wiederkehrenden Wow!-Momente, die bombastische Atmosphäre und die geniale Inszenierung mit den punktgenau platzierten Spezialeffekten sind für mich ein Highlight des Spielejahres.

Ich will mehr

Sauer aufgestoßen ist mir die mangelnde Gegnervielfalt. Mehr Abwechslung wäre Pflicht gewesen, da lasse ich auch die Einschränkungen durch die Lizenz nicht als Entschuldigung durchgehen. Gerade der mickrige Part in New York hat mich enttäuscht.

Meine Wertung **83**



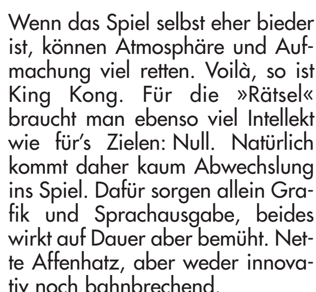
GEORG VALTIN

Ihr Experte für Actionspiele

Affenstarke Atmosphäre

Auch wenn die Spannung hin und wieder durch langweilige Passagen gestört wird: Insgesamt gehört King Kong für mich zu den positiven Überraschungen. Besonders gut finde ich die zahlreichen Interaktionsmöglichkeiten mit der Umgebung, auch wenn sie sich wiederholen. Höhepunkte des Spiels sind für mich die Levels, in denen ich als King Kong randalieren darf – das ist einfach cool!

Meine Wertung **81**



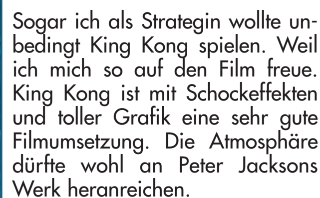
FLORIAN STANGL

Ihr Experte für Actionspiele

Unterhaltsames Affentheater

Wenn das Spiel selbst eher bieder ist, können Atmosphäre und Aufmachung viel retten. Voilà, so ist King Kong. Für die »Rätsel« braucht man ebenso viel Intellekt wie für's Zielen: Null. Natürlich kommt daher kaum Abwechslung ins Spiel. Dafür sorgen allein Grafik und Sprachausgabe, beides wirkt auf Dauer aber bemüht. Nette Affenhatz, aber weder innovativ noch bahnbrechend.

Meine Wertung **80**



SUSANNE BRAUN

Ihre Expertin für Strategie

Alles schon gehabt – irgendwie

Sogar ich als Strategin wollte unbedingt King Kong spielen. Weil ich mich so auf den Film freue. King Kong ist mit Schockeffekten und toller Grafik eine sehr gute Filmumsetzung. Die Atmosphäre dürfte wohl an Peter Jacksons Werk heranreichen.

Allerdings schleicht sich bei mir die Langeweile ein: ewig die gleichen Abschnitte, kaum neue Gegner und ständige Munitionsarmut. Nix mit strategischen Überlegungen, welche Waffe ich wann benutze, oder wo die Schwachstellen der Gegner sind. Einfach mit Stöckchen und Speeren draufhauen. Das macht ein paar Stündchen Spaß, dann aber schalte ich den PC aus und geh' lieber ins Kino.

Meine Wertung **79**

KING KONG

Multiplayer
Einzel-PC (– Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (– Spieler)

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (18 Seiten)

Sound	5.1-Surround
Genre	Actionspiel
Entwickler/Publisher	Ubisoft/Ubisoft
Webseite	www.kingkonggame.com
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	9
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO
- dichte Atmosphäre
- viele spannende Momente
- Jack und Kong spielbar
- stilistisch schöne Grafik
- atmosphärische Soundkulisse
- actionreiche Gefechte
- zugängliche Steuerung

KONTRA
- nur wenig Gegnertypen
- kaum spielerische Abwechslung
- fast ausschließlich Dschungel-Levels
- kein freies Speichern
- streng linearer Spielablauf

DAVID BERGMANN	83
SUSANNE BRAUN	79
GEORG VALTIN	81
FLORIAN STANGL	80

Durchschnitts-Wertung der Tester **81**



Wenn Sie zu forsch vorgehen, setzen Ihre Gegner zum **Nahkampfangriff** an und rammen Ihnen den Kolben ihrer Waffe zwischen die Rippen. Häuser räumen Sie am sichersten mit Granaten.


Viele Szenen – darunter diese Hatz an Bord eines **Lastwagens** – erkennen Fans wieder.


Eine Story gibt's auch diesmal nicht, lediglich ein paar müde historische **Filmchen**.



CALL OF DUTY 2

Infinity Ward legt unser aller Lieblings-Weltkrieg neu auf. Mit Amerikanern, Sowjets und Briten geht's rund an der Shooter-Front. Veteranen leiden unter Déjà-vus.





Gleißendes Licht, dann Dunkelheit, endlich Ruhe. Fast möchte Bill Taylor liegen bleiben. Doch die Bilder und Geräusche, die sich unerbittlich wieder in sein Bewusstsein fräsen, belehren ihn eines besseren. Vor seinen Augen werden seine Kameraden von Gewehrkugeln niedergemäht, einer torkelt aus dem brennenden Landungsboot, eine menschliche Fackel. Tod, Verwüstung überall.

Wir schreiben den 6. Juni 1944, die Alliierten landen in der Normandie. Wir spielen **Call of Duty 2**, den lang erwarteten Nachfolger des Shooter-Hits von 2004. Derart dramatisch wurde der Kampf um Europa noch nirgendwo aufgeführt.


In Nordafrika schlüpfen Sie für zwei kurze Missionen in die Uniform des **Panzerfahrers** David Welsh. Allerdings verfährt man sich in der Einöde gern.

Ein kurzes Vergnügen

Die Szenen am Strand liegen bei Spielbeginn allerdings noch in weiter Ferne. Zumindest historisch gesehen, denn **Call of Duty 2** fängt 1941 mit dem Vorstoß der Deutschen auf Moskau an. Im Spiel liegen zwischen Russland und Frankreich allerdings nur rund fünf Stunden. Wie der Vorgänger ist **Call of Duty 2** ein eindringliches, aber mit etwa sieben Stunden Dauer auch kurzes Erlebnis.

Doch zurück nach Moskau. Dort bekommt Schütze Vasili Iwanowitsch gerade in aller Eile seine Grundausbildung eingebläut. Mehr Zeit bleibt nicht, denn der Feind steht bereits vor den Toren. Auch der Nachschub ist knapp, und so müssen Kartoffeln als Ersatz beim Handgranaten-Wurftraining herhalten. Ein paar Schuss mit dem Karabiner, ein Dauerlauf, ein paar Meter durch den Dreck robben – Unterricht beendet, auf zum Angriff!

Keiner hört auf mein Kommando

Keine Sorge, das knappe Tutorial reicht vollkommen aus. Denn **Call of Duty 2** hält sich an Steuerungs-Stan-


Gelegentlich bedienen Sie fest installierte **Geschütze** wie dieses deutsche MG 42.


Doof: In jedem Level tauchen immer wieder dieselben drei, vier **Gegnermodelle** auf.



Ob Sie sich Zeit nehmen, Ihr Ziel genau anzuvisieren, oder das Fadenkreuz zu Hilfe nehmen, macht in der Hitze des Gefechts keinen Unterschied. **Kimme und Korn** »fühlt« sich aber besser an.

dards und belästigt Sie auch nie mit komplizierteren Aufgaben als »Schießen Sie auf jeden, der die falsche Uniform trägt!« Zwar kämpfen Sie Seite an Seite mit Dutzenden KI-Kameraden, müssen diesen aber nicht wie bei **Brothers in Arms** ständig sagen, was sie zu tun haben.

Einerseits folgen die Jungs genau dem Drehbuch. Wenn Sie etwa mit Vasili und einer Handvoll tapferer Mitstreiter auf der Suche nach deutschen Raketenwerfern durch die Vororte Moskaus hasten, kennen die Kollegen exakt den Weg. Trotzdem bleibt Raum für Improvisationen. Ob sich etwa Freund Iwan hinter eine Mauer duckt oder todesmutig über das Hindernis hinwegsetzt, ob er dann die Gegner mit seiner Maschinenpistole eindeckt oder selbst von einer MG-Garbe erwischt wird, ist nicht vorherbestimmt. So kaschieren die Leveldesigner geschickt die überall verbauten Skript-Aktionen.

Unterstützung von Kollege Computer

Natürlich gewinnen Ihre Kameraden nicht den Krieg für Sie. Die gefährlichsten Aufgaben überlässt man netterweise immer noch Ihnen. Aber ohne Unterstützung hätten Sie's doch ungleich schwerer. Immer wieder wird Ihnen ein Computersoldat den Polygonhintern retten. Etwa indem er eine gegnerische Granate schnurstracks wieder zum Absender zurückbefördert oder Ihnen beim Vorrücken Feuerschutz gibt. Sie selbst müssen sich um die Teamkameraden allerdings nicht kümmern. Sollte mal einer unter die Räder kommen, nimmt sofort ein anderer seinen Platz ein.

Action nach Drehbuch

Nachdem Sie Moskau vor den deutschen Invasoren gerettet haben, schickt Sie das Oberkommando der Roten Armee nach Stalingrad, wo Sie die Wehrmacht Haus für Haus, Keller für Keller und Straße für Straße vertreiben. Mal heißt es »Sprung auf, Marsch!« zum Angriff, und Sie stürmen mit zig anderen Sowjetsoldaten unter Hurra-Gebrüll eine Fabrikanlage. Nur um wenige Minuten später ebenjenes Gebäude gegen eine Attacke der Deutschen zu halten, abwechselnd durchs Zielfernrohr eines Scharfschützengewehrs oder über Kimme und Korn eines fest montierten Maschinengewehrs linsend.

Immer wieder heizen die Entwickler die Scharmützel durch besonders dramatische Skript-Se-

DER URVATER: MEDAL OF HONOR



Losgetreten hat die Welle an Weltkriegs-Shootern 1999 das von Dreamworks für die Playstation entworfene **Medal of Honor**. Nach dem großen Erfolg des Originals beauftragte Publisher Electronic Arts beinahe jedes Jahr interne oder externe Entwicklerteams mit diversen Fortsetzungen und Addons für alle möglichen Systeme. Das erste für den PC war 2002 **Allied Assault**. Aus dessen Entwicklerstudio, dem amerikanischen Team 2015, sind wiederum die **Call of Duty**-Schöpfer Infinity Ward hervorgegangen. **Call of Duty** und seit kurzem **Brothers in Arms** zählen dann auch zu den schärfsten Konkurrenten der **Medal of Honor**-Serie, deren aktuellster PC-Teil das eher mäßige **Pacific Assault** ist.

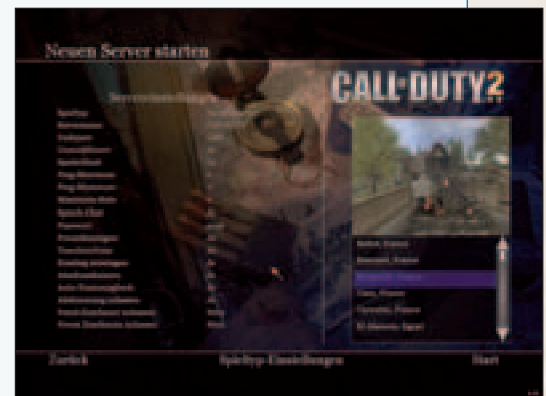
DER MULTIPLAYER-MODUS

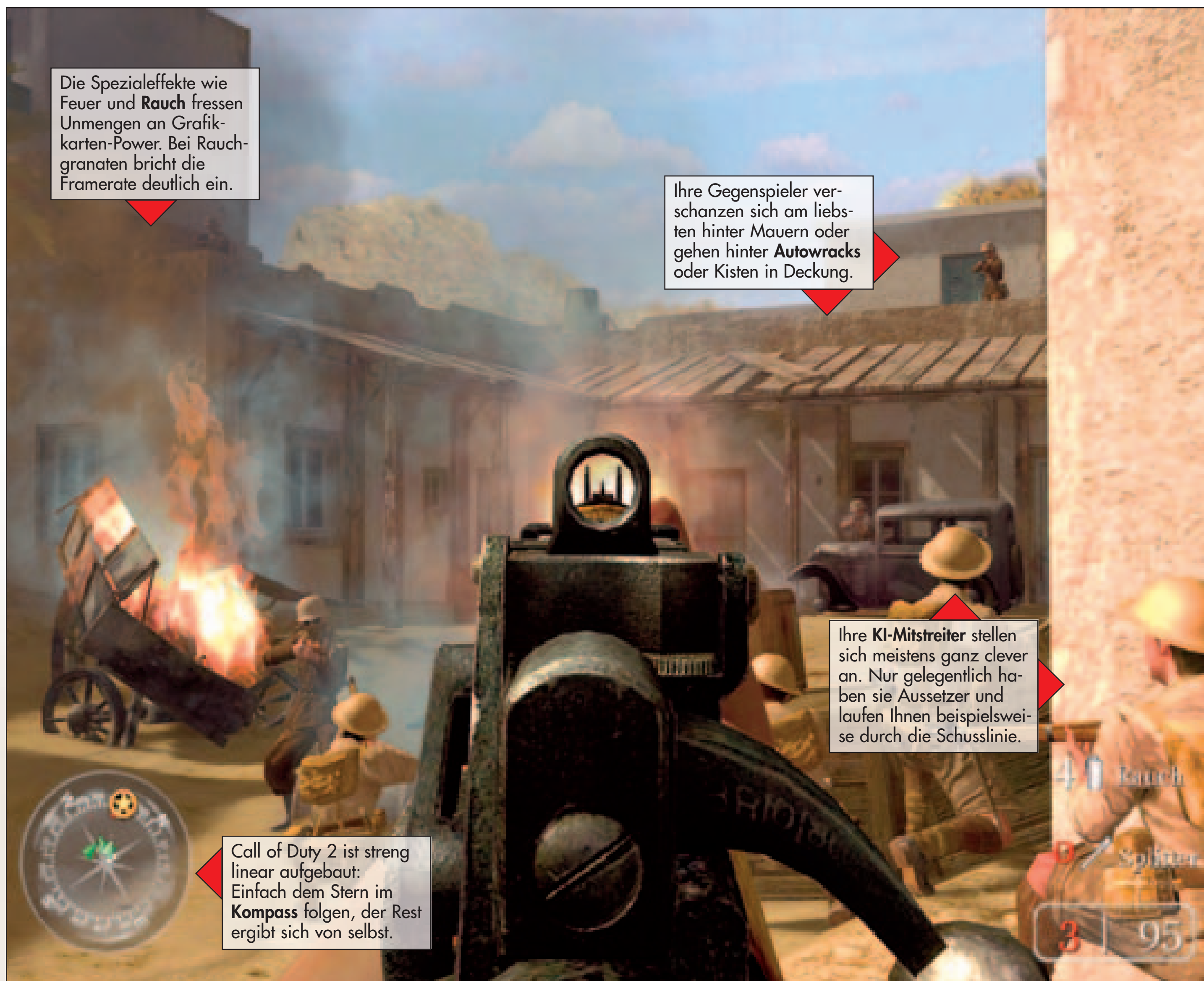
Wer nach dem Solofeldzug noch nicht genug vom virtuellen Weltkrieg hat, kann sich im Mehrspielermodus mit menschlichen Gegnern messen. Bis zu 64 liefern sich auf den 13 mitgelieferten Karten Feuergefechte.

Neben den üblichen Spielmodi Deathmatch, Team-Deathmatch und Capture the Flag bietet **Call of Duty 2** mit den Einstellungen Hauptquartier sowie Suchen und Zerstören zwei Varianten, die entfernt an **Counter-Strike** erinnern. Beide Teams versuchen, Schlüsselpunkte einzunehmen oder strategisch wichtige Gebäude mit Sprengladungen in die Luft zu jagen.

Unterschiedliche Charakterklassen stehen zwar nicht zur Wahl, wohl aber mehrere Bewaffnungen, die auch die Beweglichkeit beeinflussen. Bei den stärksten Waffen, etwa den Karabinern, genügt meistens schon ein Treffer, was für Neulinge etwas frustrierend sein kann.

Minuspunkte gibt's in dem ansonsten sauber umgesetzten Multiplayer-Modus nur für die vergleichsweise kleinen Karten, die mit der maximalen Teilnehmerzahl von 64 schnell überfordert sind.





Die Spezialeffekte wie Feuer und **Rauch** fressen Unmengen an Grafikkarten-Power. Bei Rauchgranaten bricht die Framerate deutlich ein.

Ihre Gegenspieler verschanzen sich am liebsten hinter Mauern oder gehen hinter **Autowracks** oder Kisten in Deckung.

Ihre **KI-Mitstreiter** stellen sich meistens ganz clever an. Nur gelegentlich haben sie Aussetzer und laufen Ihnen beispielsweise durch die Schusslinie.

Call of Duty 2 ist streng linear aufgebaut: Einfach dem Stern im **Kompass** folgen, der Rest ergibt sich von selbst.

TOURISTENFÜHRER

Moskau, Stalingrad, El Alamein, Caen – die Szenarien von Call of Duty 2 lesen sich fast wie ein »where ist where« des Zweiten Weltkriegs. Die meisten Ortschaften gab's allerdings auch schon in anderen Shootern zu besichtigen.

Im letzten Spielviertel betreten die Macher allerdings Neuland: Hier wird im Hürtgenwald um das Örtchen Bergstein gekämpft, später geht's über den Rhein nach Vallendar.

quenzen an. Etwa wenn einer aus Ihrer Truppe den Köder für einen deutschen Heckenschützen spielt, und Ihnen nur zwei Sekunden bleiben, um den Fiesling aufzuspüren und zum Schweigen zu bringen. Oder wenn plötzlich ein Wehrmachtspanzer durch die Wand bricht, und Sie und Ihre Kameraden durch die Straßen jagt. Bis Sie endlich eine Haftladung ausfindig machen und das Ding in die Luft jagen.

Brennpunkt Afrika

Nach den drei Episoden in Stalingrad wechselt **Call of Duty 2** die Fronten. Von den eisigen Ruinen an der Wolga geht's in das Sandmeer um die ägyptische Stadt El Alamein. Den dicken Rotarmistenmantel tauschen Sie gegen die Wüstentracht des britischen Sergeanten John Davis. In Nordafrika läuft der Shooter zur Bestform auf. Da brettern Sie an Bord eines Panzerwagens durch die Straßen der Wüstenstadt Toujane und liefern sich eine Verfolgungsjagd mit deutschen Panzern. Später zahlen sie es den Stahlmonstern heim, indem Sie selbst in einen Crusader-Tank klettern. Dann wieder klemmen Sie sich hinter ein Flugabwehrgeschütz und holen Welle um Welle anfliegender Stukas vom Himmel.

Das Tempo kann **Call of Duty 2** nicht bis zum Ende halten. Die späteren Einsätze in der Normandie und an der Reichsgrenze beschränken sich weitgehend auf konventionelle Infanteriegefechte, in der zwar die Zahl der Gegner, nicht aber der Spielspaß immer weiter ansteigt. Nur die Landung selbst glänzt noch einmal mit Kinoqualitäten.

Wiederholungsgefahr

Wer bereits den Vorgänger gespielt hat, wird sich mittlerweile wahrscheinlich wundern: Das klingt alles so vertraut. In der Tat ähnelt **Call of Duty 2** dem Vorgänger wie ein Zwilling. Teilweise zitieren die Designer detailgetreu Levels des ersten Teils. Was schwerer wiegt: Manche Abschnitte wiederholen sich auch im Nachfolger mehrmals. Das Schema Attacke und Gegenangriff ist in Stalingrad noch ganz witzig, wenn es aber in Afrika, Frankreich und Deutschland wieder und wieder auftaucht, ist irgendwann die Luft raus.

Beinahe unsterblich

Spielerische Neuerungen muss man mit der Lupe suchen. Die wohl einflussreichste ist das überarbeitete Gesundheitssystem. Die üblichen Trefferpunkte und Medikits sucht man in **Call of Duty 2** vergebens. Vasili, John und Bill (der eingangs erwähnte amerikanische Held der dritten Kampagne) stecken theoretisch unendlich viele Kugeln weg – nur zu viele auf einmal sind tödlich. Im Klartext: Wenn das Alter Ego eins auf die

CALL OF DUTY 2: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

- ... falls Sie Medal of Honor: Allied Assault oder das erste Call of Duty ausgelassen haben
- ... wenn Sie Omaha Beach, Stalingrad und Tobruk gar nicht oft genug besuchen können
- ... damit Sie Ihre brandneue Surround-Anlage endlich mal ausnutzen können

Sollten Sie nicht kaufen, ...

- ... wenn Sie Realismus erwarten, da kommt Brothers in Arms (etwas) besser weg
- ... wenn Sie vom Zweiten Weltkrieg die Nase voll haben
- ... falls Sie für gerade mal sieben Stunden Spielspaß keine 45 Euro ausgeben möchten und es auch der Multiplayer-Modus nicht rausreißen kann





Darf in keinem Weltkriegs-Shooter fehlen: der **D-Day**. Diesmal lassen Sie allerdings den Strand links liegen und erklimmen die Klippen.

Mütze bekommt, heißt es nur kurz Deckung nehmen, und schon ist er wieder fit wie ein Turnschuh. Nur wer sich bei einer Verwundung nicht rechtzeitig in Sicherheit bringt, riskiert den Bildschirmtod. Der tritt bei **Call of Duty 2** selbst im dritten der vier Schwierigkeitsstufen recht selten ein, vorsichtiges Vorrücken vorausgesetzt. Eine Speicherfunktion gibt's zwar nicht, doch sichert das Programm den Spielstand regelmäßig und häufig selbstständig, sodass kaum Frust droht.

Ein Fest für Augen und Ohren

Die technischen Fortschritte sind dafür umso größer. In der höchsten Detailstufe sieht **Call of Duty 2** einfach fantastisch aus. Keine Spur mehr von der kantigen **Quake 3**-Vergangenheit des Vorgängers. Eine Grafikkarte mit Unterstützung für Shader 3.0 vorausgesetzt (etwa Nvidia 6000er-Serie, Ati X1000er-Serie), kann man beinahe die Bartstoppeln der Kameraden erkennen. Auch die Effekte, allen voran die der Rauchgranaten, die bei Sturmangriffen enorme Vorteile bringen, gehören optisch zum Besten, was der Shooter-Markt zu bieten hat. Allerdings: Selbst Highend-Systeme kommen stellenweise ins Stottern. Zur Not hilft ein Rückfall auf (nicht viel hässlichere) DirectX-7-Effekte.

Ebenso überzeugend die Klangkulisse: bombastische Surround-Effekte und ein Soundtrack, der einem Leinwandepos würdig wäre. Nur die teils bescheuerten Sprüche von Freund und Feind sorgen gelegentlich für Stirnrunzeln. Warum brüllen die Soldaten des Afrikakorps »Achtung, Kommunisten!«, wenn die Engländer anrücken?

Rüdiger Steidle

RÜDIGER STEIDLE



Ihr Experte für Actionspiele

Fest für Rekruten, Wiederholung für Veteranen

Sorry, aber als Genre-Veteran habe ich vom Bildschirmkrieg langsam genug. Ich bin einfach schon zu oft durch Häuserruinen in Stalingrad gekrochen, bin zu oft am Omaha Beach gelandet, habe zu viele Deutsche über den Haufen geschossen. Call of Duty 2 wiederholt Teil 1, der seinerseits Medal of Honor Allied Assault neu auflegte.

In der Hauptrolle: der Spieler

Wer diese beiden noch nicht gespielt hat, wird an Call of Duty 2 dagegen seine helle Freude haben. So perfekt war noch kein Weltkriegs-Shooter in Szene gesetzt. Man kommt sich vor, als würde man selbst in Der Soldat James Ryan mitspielen. Auch weil die Entwickler so viele Film- und Spielzitate eingebaut haben. Nur eigene Ideen hatten sie wenige.

Meine Wertung 79

GEORG VALTIN



Ihr Experte für Actionspiele

Das kenn' ich schon alles ...

Das Spielen von Call of Duty 2 ist so ähnlich wie der Verzehr von Hausmannskost: Man weiß genau, was man bekommt, und es schmeckt auch ganz gut. Aber irgendwie wünscht man sich doch mal etwas Anderes. Die Spielmechanik wirkt trotz gut inszenierter Gefechte einfach nur ausgelutscht. Da gefällt mir Sniper Elite besser, das aus dem Szenario endlich mal etwas Neues macht.

Meine Wertung 79

SIMON FISTRICH



Ihr Experte für Actionspiele

So spiele ich gerne Krieg

Ich habe mich noch nicht so oft durch die typischen Weltkriegs-Schauplätze gekämpft. Daher kann ich mit dem Szenario gut leben. Besonders dann, wenn es so stimmig inszeniert ist. Dazu passt das Gesundheitssystem: Statt die Umgebung nach Medipacks abzugrasen, suche ich einfach kurz Deckung. Das tolle Kinofeeling wird zu keinem Zeitpunkt in Mitleidenschaft gezogen.

Meine Wertung 84

MARTIN DEPPE



Ihr Experte für Actionspiele

Call of Déjà-Vu

Achtung, ich bin jetzt zynisch – falls Sie politisch korrekt sind, bitte nicht weiterlesen!

Also: Manchmal wünschte ich, der Zweite Weltkrieg hätte länger gedauert. Zumindest für Spieler. Denn viele Orte, die ich in Call of Duty 2 besuche, kenne ich schon. Stalingrad, D-Day-Strand, El Alamein, Ardennen. Wenn nicht aus dem Vorgänger, dann aus Medal of Honor. Darum packt mich Call of Duty 2 auch nicht mehr so, es gibt schlicht zu viele Déjà-Vus. Trotzdem reicht's für eine ordentliche 80er-Wertung, weil die Gefechte wieder kinoreif inszeniert sind, mit genialer Soundkulisse. Popcorn-Schlachten halt. Und die brauche ich manchmal.

Meine Wertung 83

CALL OF DUTY 2

Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler), Netzwerk (64 Spieler), Internet (64 Spieler)
Ausstattung	1 DVD, Handbuch (26 Seiten)
Sound	6.1-Surround
Genre	Ego-Shooter
Entwickler/Publisher	Infinity Ward/Activision
Webseite	www.callofduty.com
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	4 Stufen; leicht bis mittel
USK-Alterseinstufung	ab 18 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	Grafikkarte	CPU	RAM
800x600	Geforce FX	2,2 GHz	512 MB
1.024x768	Geforce 6800	2,8 GHz	1,0 GB
1.280x1.024	Geforce 7800	3,8 GHz	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	9
Steuerung	9
Multiplayer	8

PRO

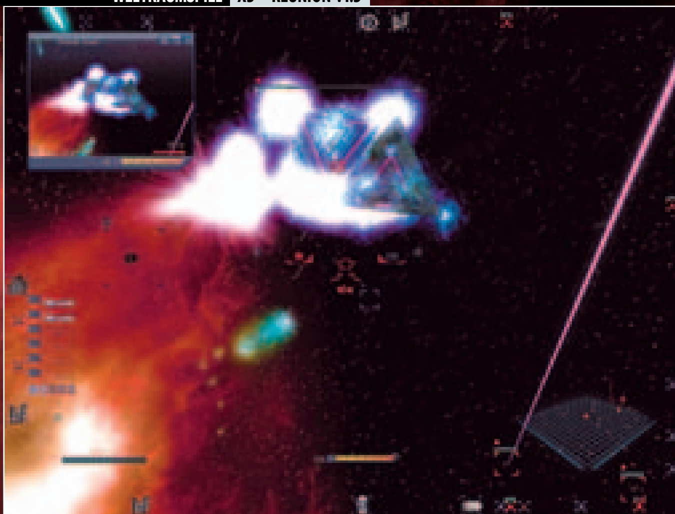
- Grafik- und Sound-Orgie
- dramatische Skript-Sequenzen
- schöner Mehrspielermodus

KONTRA

- kaum spielerische Neuerungen
- Spannung flacht im letzten Drittel ab
- stellenweise extrem ruckelig

RÜDIGER STEIDLE	79
MARTIN DEPPE	83
GEORG VALTIN	79
SIMON FISTRICH	84

Durchschnitts-Wertung der Tester: **81**


Dogfight: Das **Fadenkreuz** (Mitte) ist kaum zu erkennen – da hilft nur der Zielcomputer. Doch auch der hat seine Macken ...


Je nach Schwierigkeitsgrad (es gibt drei) ist Ihr **Startschiff** anfangs unterschiedlich bewaffnet. Auch das Startkapital variiert.

X3 – REUNION v1.3

Noch größer, viel einsteigerfreundlicher, per Maus steuerbar – hört sich gut an, was Egosoft versprochen hat. Aber ist X3 wirklich besser als das Komplexitätsmonster X2?





Zitat aus dem Pressetext, den wir mit der Testversion des Weltraumspiels **X3** erhalten: »**X2 – Die Bedrohung** wurde oftmals eine zu steile Lernkurve nachgesagt, die es Einsteigern erschwerte, sich das komplexe Spielgeschehen zu erschließen.« Absolut richtig. Weiter im Text: »In **X3 – Reunion** wurde der Einstieg nun deutlich entschärft.« Absolut falsch! Denn selbst unsere Tester, die seit dem seligen **Elite** kein Weltraumspiel ausgelassen haben, waren streckenweise völlig überfordert. Weil **X3** ambitionierte Piloten erst einmal allein lässt, das Navigieren zwischen Sektoren viel zu kompliziert macht, wichtige Steuerungselemente nicht erklärt und so weiter. Statt einer flacheren Lernkurve stehen vor allem Einsteiger, ja selbst Fortgeschrittene anfangs vor einer senkrechten Lernwand mit hohem Frustfaktor.

Tor eins, zwei oder drei?

Drei Beispiele: Sektoren sind durch Sprungtore verbunden, wir sollen in

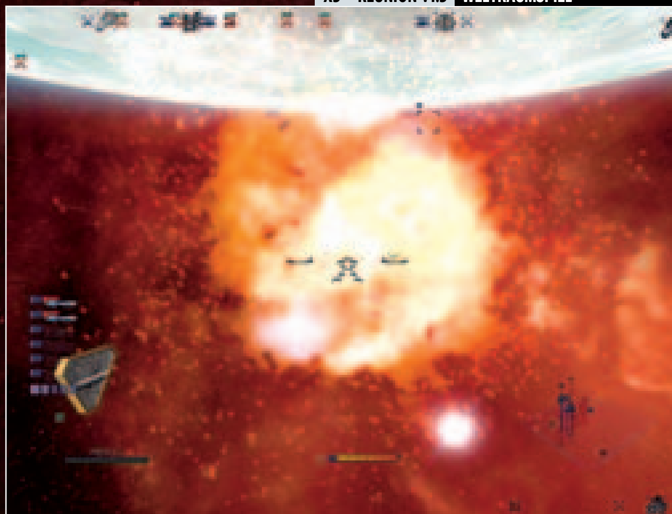

Stationen wie dieser riesige »Tempel« bieten (wegen der Transparenz schlecht lesbare) Nebenaufträge.

DER PATCH

Achtung: Dieser Test bezieht sich auf die gepatchte Version! Der Patch 1.3 soll bei Erscheinen des Spiels veröffentlicht werden. Leider erreichte er uns nicht mehr rechtzeitig zum Redaktionsschluss unserer DVD, deshalb müssen Sie ihn im X3-Startmenü per Update-Funktion installieren. Der Patch behebt vor allem das nervige Umschalten des Zielcomputers.



Navigieren schwer gemacht: Die **Sektorkarte** zeigt anfangs nur Objekte in Sensorreichweite, weiter entfernte müssen Sie mühsam suchen.



Volltreffer! Die **Medaille** unten links zeigt einen Levelaufstieg an, den wir zum Beispiel für eine Polizeilizenz brauchen.

einen bestimmten Sektor fliegen. Dummerweise werden unterwegs nicht alle Tore angezeigt, weil sie noch außerhalb unserer Sensorreichweite liegen. Wir düsen also grob in Richtung Westtor; doch Pustekuchen, das Ding führt in den falschen Sektor. Das kriegen wir allerdings nicht im eingeblendeten Infofenster mitgeteilt – hier steht nur »Ziel unbekannt«. Die gleichzeitig ertönende Computerstimme verrät aber sehr wohl den Zielsektor. Also weiter zum nächsten Tor, das trotz Sprungantrieb mehrere Minuten entfernt liegt. Bug? Absicht? Keine Ahnung, wir fragen uns allerdings, warum heutzutage jedes Aldi-Navigationssystem mehr auf dem Kasten hat als ein Raumschiffcomputer in ferner Zukunft. Dabei erwarten ja nicht mal große, blinkende Pfeile ...

Beispiel zwei: Standardmäßig haben wir einen Zielcomputer an Bord. Auf der höchsten der beiden Stufen reicht es, ungefähr Richtung Feind zu feuern. Auf der unteren kriegen wir ein Vorhalte-Zielkreuz. Nur: Die Zielhilfe schaltet zwischen Missionsabschnitten selbstständig um – etwa, wenn uns mehrere Angreiferwellen attackieren. Allerdings sehen wir nur an einem winzigen Symbol, dass das blöde Ding umgeschaltet hat. Mit dem Patch 1.3 (siehe Kasten links) passt sich die Automatik zwar besser der Situation an, doch die wechselnden Modi nervten uns beim Patch-Test immer noch.

Beispiel drei: In einem Skript-Ereignis werden wir aus unserem Schiff geschossen, schweben im Raumanzug umher. Uns bleiben 90 Sekunden, dann bricht das Lebenserhaltungssystem zusammen. Nach rund 30 Sekunden funkt uns ein Schiff an, das uns aufnehmen will. Die verbleibenden 60 Sekunden reichen aber nicht – wir müssen die gesamte Mission neu starten; der Raumanzug-Abschnitt ist nämlich nur zu schaffen, wenn man sofort in die richtige Richtung fliegt. Und wir reden hier von den allerersten, »einsteigerfreundlichen« Einsätzen!

Dicke Dinger

Dafür punktet **X3** mit viel Weltraum-Atmosphäre: Wir fliegen an gewaltigen, schön detaillierten Stationen und Großraumern vorbei. Durchqueren voluminöse Nebel, umrunden Asteroiden. Begleitet von einem erstklassigen Soundtrack, der vor allem bei Gefechten zur Höchstform aufläuft.

Und die Maussteuerung? Die ist etwas schwammig, zieht leicht nach, die Empfindlichkeit lässt sich, anders als bei der Joystick-Steuerung, nicht einstellen. Trotzdem sind wir meistens per Maus und Tastatur geflogen, wobei wir mit [X] und [Y] das Tempo regeln. Denn mit der Maus lassen sich die zahlreichen, trocken präsentierten Menüs am besten meistern, die wir zum Handeln, Schiffsausbau etc. durchforsten müssen.

Das Andocken geht zum Glück leicht von der Hand: Schon Ihr Startschiff hat einen Docking-Computer, der Sie auch aus großer Entfernung sicher einparkt.

Story? Nein danke!

Wer auf die Hauptmissionen pfeift, kann mit **X3** trotzdem glücklich werden. Der Story müssen Sie nämlich nicht folgen – Sie können sie entweder gleich beim Spielstart abschalten oder später schlicht ignorieren. Und stattdessen auf eigene Faust handeln, in die ständig tobenden Kämpfe verfeindeter Fraktionen eingreifen oder Piraten jagen. Dank zahlreicher Automatikfunktionen lässt sich **X3** quasi als Bildschirmschoner einsetzen, indem Sie Schiffe kaufen und per editierbarem Skript selbstständig Handelsrouten abklappern lassen. Wer's mag ...

Martin Deppe

MARTIN DEPPE



Ihr Experte für Actionspiele

Planlos im Weltraum

Wenn Luke Skywalkers X-Wing das gleiche Navigationssystem wie ein X3-Schiff gehabt hätte, würde der Jedi noch heute den Todesstern suchen. X3 ist ein Paradebeispiel dafür, was passiert, wenn Entwickler fast nur auf ihre eingefleischte Community hören, statt auch Otto-Normalpilot Probe fliegen zu lassen. Einsteiger und Fortgeschrittene werden so vergrault.

Aber wenn Sie die Vorgänger lieben und es Ihnen nicht komplex genug sein kann – dann ist X3 Ihr El Dorado, dank der Riesenwelt und vielen Handelsmöglichkeiten.

Meine Wertung 70

RÜDIGER STEIDLE



Ihr Experte für Simulationen

Warten im Weltraum

Als Hobbypilot bin ich es gewohnt, seitenweise Tastaturkommandos auswendig lernen zu müssen. Deshalb stört mich die komplizierte Steuerung weniger.

Was mich viel eher davon abhält, X3 nach dem Test noch privat weiterzuspielen, sind die vielen Spielflussbremsen. Warten bis zum Sprungtor, warten aufs Andocken, warten, bis der Gegner in Reichweite ist – zu viel Leerlauf!

Meine Wertung 69

X3 – REUNION v1.3

Multiplayer
Einzel-PC (– Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (– Spieler)

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (112 Seiten)

Sound	5.1-Surround
Genre	Weltraumspiel
Entwickler/Publisher	Egosoft/Koch Media
Webseite	www.x3-reunion.de
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; mittel bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600	Grafikkarte Geforce 4	CPU 1,7 GHz, RAM 512 MB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Geforce FX	CPU 2,5 GHz, RAM 512 MB
Auflösung 1.280x960	Grafikkarte Radeon X800	CPU 3,0 GHz, RAM 1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	7
Steuerung	4
Multiplayer	–

PRO
- detaillierte, riesige Schiffe
- erstklassiger Soundtrack
- riesige Spielwelt ...

KONTRA
- ... in der man sich leicht verirrt
- extrem einsteiger-unfreundlich
- umständliche Bedienung

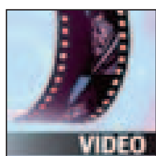
Durchschnitts-Wertung der Tester

MARTIN DEPPE	70
RÜDIGER STEIDLE	69

70

In der deutschen Fassung ist der »Waste«-Level blitzsauber. In der US-Version ist der Boden hier mit Blut verschmiert.

Ein Metallzombie greift an. Im indizierten Original bestehen diese Kameraden aus Fleisch.



QUAKE 4 (DT.)

Ehrliche Bewertung statt Vor-Ort-Test: Bewaffnet mit der deutschen Verkaufsversion fühlen die Action-Experten von PC PowerPlay dem vierten Quake auf den Zahn.

INKOMPATIBEL

Für den hiesigen Markt wurden Blutspritzer und deftige Zwischensequenzen entfernt. Damit ist Quake 4 dank USK-Einstufung »ab 16« auch in Deutschland weihnachtsgeschenktauglich. Unverständlich: Deutsche und englische Quake-4-Versionen sind im Mehrspielermodus nicht miteinander kompatibel.

Wir erinnern uns: Bereits in der letzten PC PowerPlay konnten Sie einen ausführlichen Bericht zur jüngsten Neuauflage der Shooter-Legende **Quake** lesen. Ausführlich vielleicht, aber nicht vollständig. Aufgrund der Testbedingungen konnten wir nämlich kein endgültiges Urteil abgeben, schließlich durfte nur ein Redakteur das Spiel beim Vor-Orttermin in London begutachten. Kommt Zeit, kommt Wertung: Inzwischen steht **Quake 4** auch in der deutschen Fassung in den Läden, und im Nachhinein erweist sich unser Verzicht auf eine abschließende Wertung als Glücksfall. Selten wurden die Vor- und Nachteile eines Spiels von den PC-PowerPlay-Redakteuren untereinander hitziger diskutiert als im Fall von **Quake 4**.

Alles Geschmackssache

Grundsätzlich ist die Redaktion in zwei Lager gespalten. Während die eine Fraktion die mangelnde Innovation, die bescheidene Gegner-KI und das Leveldesign bekrittelt, pocht die andere Gruppe darauf, dass es bei **Quake** nie um diese Punkte ging, und dass der vierte Teil das Prinzip des bombastischen Simpel-Shooters gekonnt umgesetzt und perfektioniert hat. Bevor wir an dieser Stelle jedoch zu weit vorgreifen, verweisen wir dezent auf das Testcenter, das diesmal – wie wir es Ihnen bei großen Titeln immer bieten – mit vier Redakteuren großzügig besetzt ist.

Andere Länder, andere Sitten

Zurück zum Spiel: Die von uns getestete deutsche **Quake 4**-Version unterscheidet sich spielerisch zwar nicht grundlegend vom englischen Original. Wie nicht anders zu erwarten, mussten die Entwickler allerdings bei den Zwischensequenzen und den Hämoglobin-lastigen Spezialeffekten ausgiebig zur Zensurschere greifen, um das Spiel hierzulande ab 16 Jahren an den Mann bringen zu können. So werden Käufern der entschärften Version allzu harte Zwischensequenzen (wie etwa Kanes


Aua! Die **Lightning-Gun** ist auch im Netzwerk mit von der Partie.


Gelb statt rot: Aus Blutspritzern werden hierzulande gelbe **Lichtblitze**.

»Stroggifizierung«) vorenthalten. Zusätzlich fehlen im Einzel- und Mehrspielermodus Blutspritzer und alle derben Waffen- und Verstümmelungseffekte.

Gerade in LAN- und Internet-Partien dürfte das allerdings nur die hartnäckigsten Gore-Liebhaber stören, da das ausgiebig spritzende Pixelblut des Originals nicht wirklich gut aussieht und zudem eher vom Kampfgeschehen ablenkt. Wirklich störend ist allerdings die Tatsache, dass Käufer der deutschen Version online vom Rest der Welt abgeschnitten sind. Durch die umfangreichen Änderungen sind das Original und die zensierte Variante nämlich nicht mehr miteinander kompatibel.

Multiplayer für Konservative

Was wäre **Quake** ohne Mehrspieler-Part? Immerhin zählt der in Ehren ergraute Vorgänger noch heute zu den beliebtesten Titeln für Internet-Gefechte, und **Quake 4** gibt sich alle Mühe, die treuen Fans der Serie nicht zu vergraulen. So haben beispielsweise die populärsten Karten aus Teil drei (wie die legendäre »DM17«) nach einer optischen Frischzellenkur geradewegs ihren Weg in die Neuauflage gefunden.

Auch bei den Waffen wagen die Entwickler keine Experimente: Neue Wummen gibt es nicht, und die alten sehen nun zwar schicker aus, spielen sich aber praktisch genauso wie in **Quake 3 Arena**. Selbst die Symbole für Railgun, Raketenwerfer und Co. wurden eins zu eins vom Vorgänger übernommen. Lediglich das Maschinengewehr kommt behutsam renoviert daher und hat nun eine Zoom-Funktion. **Quake**-Veteranen sollten sich also mit Teil vier schnell anfreunden können, allerdings laufen die Gefechte in der Neuauflage etwas behäbiger ab als im ultraschnellen Vorgänger.

Sascha Gliss

SIMON FISTRICH



Ihr Experte für Actionspiele

Bietet mir genau das, was ich als Fan erwarte

Glauben Sie den miesepetrigen Kollegen kein Wort: Quake 4 ist für Shooter-Fans ein einziger Festschmaus. Die sterbenslangweiligen Düster-Levels aus Doom 3 sind nämlich endlich Schnee von vorgestern: Raven Software hat jede Menge Abwechslung ins Spiel gepackt. Leerlauf ist ein Fremdwort, ständig gibt es was zu tun. Und erst die Zwischenbosse, die diese Bezeichnung auch wirklich verdienen. Bei der tollen Inszenierung kann ich locker auf Rätsel, innovative KI und ähnlichen Schnickschnack verzichten.

Als Hardcore-Fan des Vorgängers hat mich auch der Multiplayer-Modus sofort überzeugt: Altbekannte Waffen, hohes Tempo und viele offene Plattform-Levels sind genau richtig, um die Kollegen mit der Railgun zu ärgern.

Meine Wertung 89

FLORIAN STANGL



Ihr Experte für Actionspiele

Dreckig, düster, Doom-ig

Quake 4 macht die maue KI durch die Waffen wett: Die liegen richtig fett in der Maushand und fühlen sich einfach nur gut an. Sowas ist mir wichtig. Der Singleplayer-Rest ist schnell erzählt: Ich mag die dreckig-düsteren Levels, die vor allem zeigen, dass es besser geht als im langgestreckten Doom 3. Q4 ist hart und schnell. Im Multiplayer aber nicht schnell genug, ich bleibe beim Vorgänger.

Meine Wertung 84

SASCHA GLISS



Ihr Experte für Actionspiele

Der Multiplayer-Tradition verpflichtet

Wer den Vorgänger kennt – und auf aufgebohrte Grafik verzichten kann – braucht die Mehrspielergefechte von Teil vier nicht. Egal ob Waffen, Karten oder Spielmodi: Fast alles was Quake 4 kann, beherrschte Quake 3 schon vor Jahren. Das heißt aber nicht, dass die Neuauflage im Multiplayer keinen Spaß macht. Und genau deshalb korrigiere ich auch meine Wertung geringfügig nach oben.

Meine Wertung 77

MARTIN DEPPE



Ihr Experte für Actionspiele

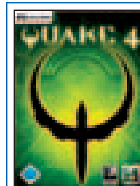
Bringt mich nicht zum Beben

Hat Raven die Entwicklung der letzten Shooter-Jahre verpennt? Oder arbeiten die Jungs im Elfenbeinturm – ohne Internet-Anschluss? Anders kann ich mir die eintönigen Levels nicht erklären. Klar, die Zwischengegner sind klasse, aber alles andere ... Solide, auf hohem Niveau? Ja. Innovativ, überraschend? Nein.

Im Multiplayer-Modus gefällt mir Quake 4 gleich deutlich besser. Auch wenn's hier etwas langsamer zugeht als im Vorgänger, sind die Gefechte immer noch die flottesten im Genre. Und ich mag die Plattformlevels – gerade bei wenigen Mitspielern muss ich nicht ewig durch Gänge huschen, bis es endlich mal knallt.

Meine Wertung 80

QUAKE 4



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (16 Spieler)
Internet (16 Spieler)

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (28 Seiten)

Sound	5.1-Surround
Genre	Ego-Shooter
Entwickler/Publisher	Raven/Activision
Webseite	www.quake4game.com
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	4 Stufen; leicht bis schwer
USK-Altersteinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	englisch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,6 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 6800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	8
Multiplayer	7

PRO
- solider Mehrspielermodus
- technisch beeindruckend
- fetzige Ballereien

KONTRA
- deutsche und engl. Version inkompatibel
- keine Innovationen im Multiplayer-Part
- größtenteils tumbe Gegner

SASCHA GLISS	77
SIMON FISTRICH	89
MARTIN DEPPE	80
FLORIAN STANGL	84

Durchschnitts-Wertung der Tester **83**



Da die angreifenden Apachen zu uns auf das Dach der Postkutsche springen, vertreiben wir Sie im Nahkampf mit dem **Tomahawk.**


Filmreif inszenierte Zwischensequenzen erzählen die Geschichte um Colton Whites **Rachefeldzug** gegen einen fiesen Eisenbahnmogul.

GUN

Der Wilde Westen dient als Szenario für eines der spannendsten und abwechslungsreichsten Actionspiele der vergangenen Jahre.



Revolverhelden reiten einsam in den Sonnenuntergang, Indianer tragen Namen wie »Kämpft-bei-Tagesanbruch«, hübsche Frauen arbeiten als Dirnen im Saloon, und Meinungsverschiedenheiten werden ausschließlich in zünftigen Schießereien gelöst. Ging es im Wilden Westen wirklich so zu, oder ist das doch nur ein verklärtes Bild, das uns die Hollywood-Regisseure über Jahrzehnte weisgemacht haben? Das spielt bei **Gun** überhaupt keine Rolle. Wichtig ist nur, dass das Actionspiel ein selten verwendetes Szenario nahezu perfekt nutzt und dabei alles bietet, was wir von einem Western erwarten. Und was noch viel wichtiger ist: Es macht unheimlich viel Spaß!

Wie im Westernfilm

Gun mixt sehr viele aus Filmen bekannte Szenen und Handlungen zu einer abwechslungsreichen Story. Sie verkörpern Colton White, dessen Leben als Jäger abrupt endet, als Gangster seinen Vater ermorden. Auf der Suche nach dem Verantwortlichen findet er heraus, dass der rücksichtslose Eisenbahnmogul Thomas Magruder und seine Schergen dahinterstecken. Doch Colton muss sich den Fieslingen nicht allein entgegenstellen, sondern findet bis zum großen Showdown mehr oder weniger unverhoffte Verbündete. Details zur Story verraten wir an dieser Stelle nicht.

Dafür beschreiben wir Ihnen aber einige typische Szenen, die dank Skript-gesteuerter Choreografie für ein intensives Spielerlebnis sorgen. So müssen Sie beispielsweise einen schon am Galgen baumelnden Freund retten, indem Sie mit einem Meisterschuss den Strick durchtrennen. Außerdem überfallen Sie einen Zug, beschützen eine Postkutsche gegen wütende Apachen, brechen aus dem Knast aus und überfallen ein Fort – um nur einige zu nennen. Die Story stammt übrigens von Randall Johnson, der unter anderem das Drehbuch für den Hollywood-Hit **Die Maske des Zorro** schrieb. Entsprechend packend entfaltet sich die Geschichte, wenn auch der Spannungsbogen nicht immer am Anschlag ist und das Ende zu schnell kommt.

Interaktive Spielwelt

Zwischen den Story-Missionen können Sie sich nach Herzenslust in der Spielwelt austoben, die nach der anfänglichen Beschränkung auf die Stadt Dodge City später frei zugänglich ist. Das Gebiet umfasst neben einer weiteren Stadt (Empire) große Prärieflächen, Canyons, eine Ranch, Höhlen, ein Fort und verlassene Hütten. Ähnlich wie die **GTA**-Reihe bietet **Gun** zahlreiche Nebenjobs, angefangen von der Verbrecherjagd als Deputy über den Dienst als Pony-Express-Reiter bis hin zur Farmarbeit als echter Cowboy (eine Auswahl finden Sie im Kasten). Mit diesen oft unterhaltsamen Aufgaben erhöhen Sie nicht nur Coltons Charakterwerte, sondern verdienen auch wertvolle Dollars. Die investieren Sie bei den Händlern beispielsweise in Waffen-Upgrades oder erhöhen das Fassungsvermögen der Wasserflasche – ein Schluck daraus füllt bei Bedarf die Lebensenergie auf.

Mit Tomahawk und Winchester

Meist lenken Sie Colton in der Verfolgerperspektive durch die Gegend. Zum Zielen können Sie aber auch in


Oft müssen Sie sich als **Meisterschütze** beweisen: Hier gilt es, nur die Geiselnehmer zu treffen und auf keinen Fall die Sprengstoff-Fässer.

eine Waffenansicht umschalten, deren Zoom ein genaueres Zielen erlaubt. Apropos: Das Arsenal der Schießprügel umfasst Revolver, Gewehre, Schrotflinten und Präzisionsbüchsen; im Nahkampf wirbeln Sie mit Messer, Tomahawk oder Degen. Wenn Sie Gegner lautlos in die ewigen Jagdgründe schicken wollen, nehmen Sie Pfeil und Bogen. Ist der Dezibelwert egal, schleudern Sie Ihren Kontrahenten auch schon mal eine Ladung Dynamit entgegen. Oft stehen auch betont unverdächtige Pulverfässer in der Gegend herum, die nach einem Treffer explodieren und jeden erwischen, der in der Nähe ist. Das kann aber auch zum Problem werden, wenn Sie beispielsweise Geiseln befreien sollen. Ein Fehlschuss jagt Freund und Feind in die Luft. Aber keine Sorge: Gescheiterte Missionen dürfen Sie beliebig oft wiederholen und den Spielstand außerdem jederzeit speichern.

Anfangs muss sich Colton mit dürftigen Ballermännern durchschlagen, im Laufe des Spiels erhält er aber immer durchschlagskräftigere Modelle. Entweder bekommt er sie nach erfüllten Missionen oder nimmt sie besiegten Zwischengegnern ab. Wie bereits erwähnt sollten Sie die Waffen verbessern, damit Sie gegen die wirklich harten Brocken im letzten Drittels des Spiels bestehen.

Ruhig, Brauner!

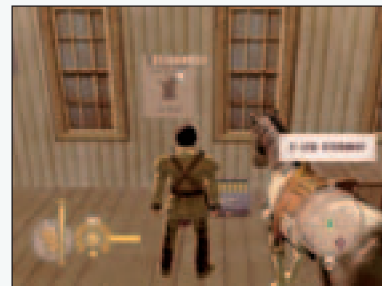
Wie es sich für einen Westernhelden gehört, bewegen Sie sich größtenteils auf dem Pferderücken durch die Prärie. Da das Hottehü naturgemäß aus Fleisch und Blut besteht, sollten Sie es auch behandeln wie ein Lebewesen: Falls Sie zu oft die Sporen einsetzen oder in feindlichen Kugelhagel galoppieren, gibt es schnell seinen letzten Wieherer von sich. Immerhin finden Sie sowohl in den Städten als auch in freier Wildbahn immer wieder neue Pferde, sodass der Verlust zu verschmerzen ist. Allerdings haben Sie als Kavallerist in den Kämpfen einen deutlichen Vorteil. Die Zossen sind nämlich nicht nur Fortbewegungsmittel, sondern auch Waffen: Per Knopfdruck steigt das Tier auf die Hinterbeine und beschert Feinden den »Trampeltod«.

Solche Anzeigen für spezielle Manöver, Kombos und Schüsse (etwa, wenn Sie einem Feind die Waffe aus der Hand feuern) werden Sie häufig sehen. Das hat aber

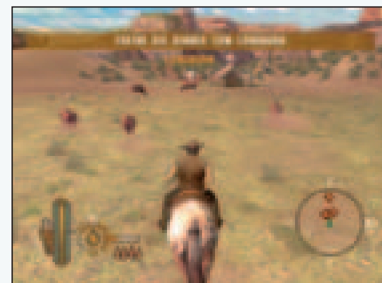


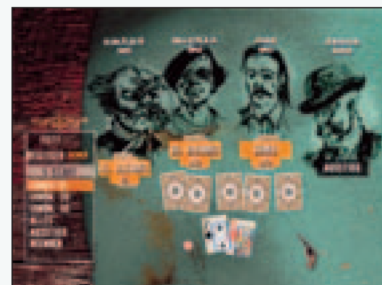
Im so genannten **»Schnellziehen-Modus«** erleben Sie das Geschehen gezoomt und in Zeitlupe. So werden Sie mit Gegnergruppen fertig, die Sie ansonsten mit großer Wahrscheinlichkeit nicht überleben würden.

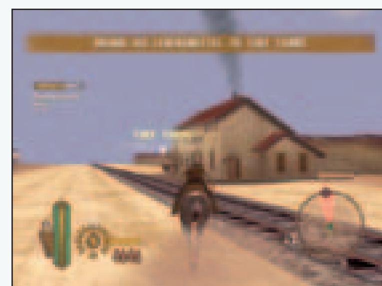
Ausgewählte **Nebenjobs**


Kopfgeldjäger: Steckbrieflich gesuchte Verbrecher müssen wir traditionell »Tot oder lebendig« abliefern.


Goldschürfer: Das erste Geld sollten Sie in eine Spitzhacke investieren, um die Goldvorkommen zu plündern.


Cowboy: In Diensten des Rangers treiben wir Kühe oder Pferde zusammen oder beschützen die Herde vor Wölfen.


Spieler: Im Saloon von Dodge City können Sie beim Pokern viel Geld verdienen, wenn nötig auch mit Schummelei.


Reiter: Sie machen dem Namen Pony-Express alle Ehre, indem Sie in Windeseile Waren von A nach B schaffen.



Bei der Flucht aus dem Fort müssen wir lautlos vorgehen. Das schaffen wir, indem wir die **Wachen** blitzschnell von hinten überwältigen.

auch spielerisch einen tieferen Sinn, da sich so die Anzeige für den so genannten »Schnellziehen«-Modus füllt. Wenn Sie ihn aktivieren, zieht Colton seinen Revolver, das Programm zoomt auf die Gegner, und das Geschehen läuft für einige Momente in Zeitlupe ab. So befreien Sie sich stilvoll aus brenzligen Situationen.

Gute Stimmung dank guter Stimmen

Aufgrund der teils polygonarmen Figuren und Umgebungen sieht man **Gun** sofort an, dass es auch für Konsole entwickelt wurde. Grafisch wäre da auf dem PC deutlich mehr drin gewesen, auch wenn die hübschen Texturen und guten Animationen in Ordnung gehen. Sound und Musik sind von der allerfeinsten Sorte. Komponist Christopher Lennertz schuf neben dem eingängigen Titelthema viele stimmige Stücke, die spannenden Szenen wie Schießereien und Verfolgungsjagden zusätzliche Dramatik einhauchen.

Da Activision (zum Glück) lediglich die Untertitel lokalisierte, kommen Sie in den Genuss der hochwertigen amerikanischen Original-Sprecher: Colton White redet beispielsweise mit der Stimme von Thomas Jane (**The Punisher**), Fiesling Thomas Magruder wird von Lance Henriksen (**Millennium**) verkörpert. Darüber hinaus erklingen die markanten Organe der Hollywood-Größen Kris Kristofferson, Tom Skerritt, Ron Perlman und Brad »Grima Schlangenzunge« Dourif. Das Ergebnis dieser Profiarbeit: Alle Charaktere wirken so lebendig, dass man ihnen ihre Emotionen glaubt.

Georg Valtin

GUN: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

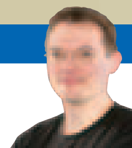
- ... wenn Sie Filme wie »Zwei glorreiche Halunken« und »Spiel mir das Lied vom Tod« mögen
- ... wenn Sie ein Actionspiel mit guter Story wollen
- ... wenn Sie die spielerische Freiheit im Stil der GTA-Serie mögen
- ... wenn Sie schon als Kind gerne Cowboy gespielt haben

Sollten Sie nicht kaufen, ...

- ... wenn Sie ein Actionspiel mit High-End-Grafik suchen
- ... wenn Sie den Überblick verlieren, sobald ein Spiel nicht streng linear verläuft
- ... wenn geskriptete Ereignisse und Missionen unter Zeitdruck Sie überfordern
- ... wenn Sie Shooter hauptsächlich wegen der Multiplayer-Modi spielen



GEORG VALTIN



Ihr Experte für Actionspiele

Ein Western zum Mitspielen

Gun hat mich vor allem aufgrund seiner spannenden Story und der abwechslungsreichen Missionen fasziniert. Dazu kommen glaubwürdige Charaktere und eine beschauliche Spielwelt, die den Wilden Westen so darstellt, wie man es erwartet – ohne dabei übertrieben klischeehaft zu werden.

In die Welt eintauchen

Doch so spannend die Geschichte um Coltons Rachefeldzug auch ist: Oft bin ich einfach nur durch die Gegend geritten und habe Gold geschürft, dem Rancher geholfen oder steckbrieflich gesuchte Verbrecher zur Strecke gebracht. Und das nicht mal unbedingt wegen der Dollars und der gesteigerten Attribute – es macht einfach Laune. Die Gesamtspielzeit fällt mit circa zehn Stunden leider eher gering aus.

Meine Wertung 84

DAVID BERGMANN



Ihr Experte für Actionspiele

Spannender Shooter

Ja, Gun ist, folgt man lediglich dem Handlungsstrang, recht fix durchgespielt. Das stört mich aber nicht, denn die ist ebenso wie das gesamte Western-Setting extrem spannend inszeniert.

Genial finde ich die Missionen auf Pferderücken. Die sind wesentlich spannender als der tausendste Schusswechsel mit Panzern. Einen Multiplayermodus hätte ich mir allerdings gewünscht.

Meine Wertung 86

SASCHA GLISS



Ihr Experte für Actionspiele

Mein Pony und ich

Das wurde aber auch Zeit, dass ich endlich mal wieder mit dem Colt in der Hand für Recht und Ordnung sorgen und danach in den virtuellen Sonnenuntergang reiten kann. Obwohl Gun nicht an das offensichtliche Vorbild GTA herankommt, kriegen mich keine zehn Pferde vom PC weg, bevor ich Colton zu seiner Rache verholfen habe. So muss ein Westernspiel aussehen!

Meine Wertung 82

MARTIN DEPPE



Ihr Experte für Actionspiele

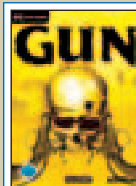
Der mit dem Colt tanzt

Hey, ein »neues« Szenario – endlich! Nach gefühlten 5.000 Schusswechseln mit Zombies, Außerirdischen, Terroristen und Wehrmacht geht's mit Gun endlich wieder in den Wilden Westen. So viel Spaß habe ich seit Lucas Arts' Outlaws nicht mehr mit Colt und Co. gehabt!

Die Maussteuerung ist zwar, in Kombination mit der Schulterperspektive, etwas eirig und reagiert selbst auf niedrigster Sensibilität überzogen. Doch dafür ergänzen sich Bullet-Time, Fernschüsse und der ewige Munitionsmangel prima. Bei den flotten Gunfights stört mich auch die konsolige Grobgrafik nicht wirklich – sondern nur zwischen zwei Einsätzen.

Meine Wertung 82

GUN



Multiplayer
Einzel-PC (– Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (– Spieler)

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (24 Seiten)

Sound: 5.1-Surround

Genre	Actionspiel
Entwickler/Publisher	Neversoft/Activision
Webseite	www.gunthegame.com
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	4 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	englisch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	Grafikkarte	CPU	RAM
800x600	Geforce 3	1,8 GHz	265 MB
1.024x768	Geforce FX	2,4 GHz	512 MB
1.280x1.024	Geforce 6800	3,0 GHz	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	9
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO
- filmreife Westernatmosphäre
- abwechslungsreiche Missionen
- zahlreiche Nebenjobs
- hochwertige Sprachausgabe und Musik

KONTRA
- abruptes Ende der Story
- teils polygonarme Grafik

Georg Valtin	84
Martin Deppe	82
David Bergmann	86
Sascha Gliss	82

Durchschnitts-Wertung der Tester: **84**


Normalerweise bleibt nicht viel Zeit, um die schick modellierten **Käfer** zu bewundern. Von der restlichen Grafik kann man das aber nicht behaupten. Mit ihren Ecken und Kanten wirkt sie veraltet.

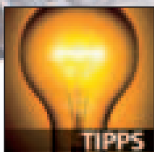

Gegen die großen Plasma Bugs hilft nur der fast Bildschirm füllende **Raketenwerfer**.


Meist haben wir es mit einem einzigen **Gewimmel** an gleichartigen Bugs zu tun.

STARSHIP TROOPERS

Man nehme eine geniale Filmlizenz, würze sie mit frischen Ideen, einfallsreichen Gegnern und einem interessanten Leveldesign. Heraus kommt garantiert nicht Starship Troopers.





Paradox: Obwohl wir in unserer Testversion von **Starship Troopers** nur wenige Bugs entdecken konnten, war sie voll gestopft davon. Vermutlich zu voll, um noch Spielspaß unterzubringen. So ähnlich wie Herr Summemanns fehlendes Beinchen in **Peterchens Mondfahrt** scheinen die Brainbugs von Strangelite das wichtigste Merkmal eines jeden guten Ego-Shooters bei der Konzeption vergessen zu haben. Okay, okay: Wir hören ja schon auf mit den Wortwitzen. Aber wie Sie gleich lesen werden, sind unsere unterhaltsamer als das Machwerk der britischen Newcomer.

Schneller Insektenvernichter

Ein paar Jährchen nach den Ereignissen im Film läuft der ewige Krieg zwischen Menschen und außerirdischen Käfern noch immer auf Hochtouren. Als frischgebackener Marauder, der Elite-Einheit unter den Starship Troopers, betätigen wir uns in insgesamt zwölf Levels als schwer bewaffneter Kammerjäger. Klingt nach wenig, und ist es auch: Auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad sind halbwegs passable Actionspieler trotz einiger unfairer Stellen nach sechs Stunden durch. Mit der mäßig spannenden Story rund um den geheimnisvollen PSI-General Hauser und seinem überdimensionalen Schoßkäfer X-Bug halten wir uns jetzt nicht weiter auf und verraten Ihnen lieber die Spielweise von **Starship Troopers**.

Ein kurzer Ausschnitt aus dem Film leitet die Levels ein, danach geht's recht fix zur Sache. Per Funk gibt unser Vorgesetzter General Rico den Schlachtplan bekannt. Ein weißer Pfeil lotst uns stets zu unseren Missionszielen. Bisweilen müssen wir Landungslichter oder Sprengsätze in Position bringen, seltener eine bestimmte Person vor angreifenden Bugs beschützen. In den meisten Fällen lautet der Befehl kurz und schmerzlos: »Töten Sie alles, was mehr als zwei Beine hat!«

Masse statt Klasse

»Alles« ist jede Menge: In vielen Abschnitten haben wir es mit einer enormen Anzahl an Käfern zu tun, die uns vom Boden, aus der Luft oder von Wänden hängend attackieren. Viel Hirn haben die übergeschnappten Viecher nicht unter ihrer gepanzerten Schale. Ähnlich wie in **Serious Sam 2** stürmen sie auf uns zu, als gäbe es kein Morgen mehr – von einer ausgefeilten und gut programmierten KI kann nicht die Rede sein.

Je nach Art attackieren uns die Käfer mit Stacheln, giftigem Schleim oder blauen Plasmastrahlen. Der besonders fiese Wächter-Bug blendet uns mit gleißendem Licht, und die fliegenden Fireflys beschießen uns mit brennender Glut. Trotz der Artenvielfalt gleichen sich die meisten Gegner aber wie ein Ei dem anderen. In dem Tohuwabohu aus Gliedmaßen haben wir sowieso keine Zeit, uns groß ums Aussehen oder bestimmte Schwachstellen zu kümmern: In der Regel sehen wir nur einen Mischmasch aus Käferkörpern vor uns, der wild auf uns eindrischt.

Moorbug 2.0

Taktische Überlegungen haben da natürlich keinen Platz. Der Weg zum Erfolg liegt darin, rückwärts vor der Meute wegzulaufen und Myriaden an Kugeln hineinzufeuern. Lediglich bei einigen (gelungenen) Zwischengegnern wie den zehn Meter hohen Plasma Bugs ist eine andere Vorgehensweise gefragt. Bei ihm warten wir ab, bis er uns mit dem blauen Feuer beschießt. Dafür öffnet der voll gepanzerte Riese sein Hinterteil, das wir so-

SYNCHRO-DESASTER

Was hat sich Frogster nur dabei gedacht? Gegen die deutschen Sprecher von Starship Troopers wirken selbst die schlimmsten GZSZ-Komparsen wie preisgekrönte Shakespeare-Mimen. Sofern Ihre Sprachkenntnisse ausreichen, sollten Sie daher unbedingt die von Profi-Schauspielern vertonte englische Version installieren.


Der gelungenste **Gag** im Spiel: die sprechende Granate. Vier, drei, zwei ...


Bei sehr großen Gegnern helfen **stationäre Waffen**, die sich in der Nähe befinden.


Die dicksten Viecher haben bestimmte **Schwachstellen**. Bei diesem spinnenartigen Monstrum müssen wir den Kopf mit Raketen oder doppelten Schrotladungen bearbeiten.

fort mit zig Raketen eindecken. Waffentechnisch geht's eher konventionell zu: Neben Maschinengewehr, stärkerem Maschinengewehr und ganz starkem Maschinengewehr stellen Schrotflinte, Railgun, Sniper-Rifle und Raketenwerfer das Trooper-Arsenal. Witzig: Die Granaten begrüßen uns freundlich und zählen seelenruhig einen Countdown ab, bis sie explodieren. Fast alle Knarren haben einen alternativen Feuermodus, hinter dem sich in den meisten Fällen aber nur eine mehrfache Zoom-Funktion verbirgt.

Trotz der starken Bewaffnung stecken wir bei der Vielzahl an Gegnern auch ordentlich Schaden ein. Glücklicherweise ist unser Anzug mit einem Schild ausgerüstet. Geht der zur Neige, verlieren wir Gesundheit. Während sich der Schutzschirm nach kurzer Ruhepause automatisch regeneriert, müssen wir die kostbare Lebensenergie mit einem der seltenen Medipacks auffüllen.

Schwaches Leveldesign

Überwiegend sind wir in Wüstenlandschaften und Höhlensystemen auf Käferjagd. Zwar wirken die Levels relativ groß. Allerdings trügt der Schein, da wir wegen der angreifenden Käfer kaum Bewegungsfreiheit haben. Immerhin: Hier und da gibt es einige Abzweigungen in etwas versteckte Gebiete, in denen wir neben weiteren Bugs auch stärkere Waffen und Munition finden. Ansonsten folgt unser Weg aber dem üblichen, streng linearen Verlauf.

In unserer Vorschau im Juli-Heft haben wir uns auf den groß angekündigten Kooperationsmodus gefreut. Umso ernüchternder das Ergebnis: Es gibt drei kleine Karten für bis zu acht Spieler, die immer gleich aufgebaut sind: Während ein Team einen vor sich hin bastelnden Techniker beschützt, muss das andere auf der Map von Käfern bewachte Ersatzteile organisieren. Statt ein integraler Bestandteil des Spiels zu sein, kommt der Kooperationsmodus furchtbar aufgesetzt daher. Nach einem knappen Stündchen ist bereits die Luft raus. Immerhin sind noch je drei Karten für das leidlich unterhaltsame Deathmatch und Team-Deathmatch integriert. Der Netzwerk-Code in unserer Version entpuppte sich aber noch als fehlerhaft. Selbst im lokalen Spiel nervten einige Bugs (haha!), etwa plötzlich verschwundene Spielfiguren und unerklärliche Lags.

Grafisch ist die Käferhatz ebenfalls ziemlich in die Hose gegangen: Obwohl die Gegner hübsch aussehen, sind Texturen wie Objekte gerade in Nachtlevels ziemlich hässlich. Das stört umso mehr, weil das Spiel besonders im Einzelspielermodus extrem hardwarehungrig ist. Auch die Ladezeiten sind selbst mit 1,0 GByte RAM unerträglich lang.

Simon Fistrich

SIMON FISTRICH
Ihr Experte für Actionspiele



Warnung vor dem Käfer

Ein paar Stunden gepflegtes und gut inszeniertes Ballern – mehr wollte ich nicht. Bekommen habe ich eine sterbenslangweilige und amateurhafte Aneinanderreihung von Massenschlachten gegen schablonenhafte und dämliche Gegner, in der Abwechslung ein Fremdwort zu sein scheint. Eine Frechheit: der magere Kooperationsmodus. Etwas versöhnlicher stimmen mich die spektakulären Zwischenkäfer und der hier und da aufflackernde Humor. Ein paar Minuten macht's Laune, dann ziehe ich wieder mit Serious Sam los.

Meine Wertung **48**

RÜDIGER STEIDLE
Ihr Experte für Actionspiele



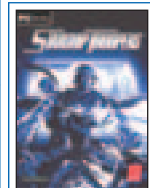
Enttäuschung für Film-Fans

Für Starship Troopers brauchen Sie: Eine Rolle Tesafilm, um die Feuertaste fest zu kleben. Ohrenstöpsel, damit die grausige Sprachausgabe nicht den letzten Rest Atmosphäre zerstört. Und viel Geduld, um die Hundertschaften an wild anstürmenden und ewig gleichen Bugs niederzumähen.

Schade, dass die Entwickler aus dem genialen Szenario nicht mehr herausgeholt haben.

Meine Wertung **40**

STARSHIP TROOPERS



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (8 Spieler)
Internet (8 Spieler)

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (24 Seiten)

Sound	5.1-Surround
Genre	Ego-Shooter
Entwickler/Publisher	Strangelite/Frogster
Webseite	www.starshiptroopersgame.com
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon X700	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 6800	RAM	1,5 GB

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	6
Steuerung	7
Multiplayer	4

PRO
- starke Zwischengegner
- eine Prise Humor

KONTRA
- gleichförmige Gegner
- enttäuschender Kooperationsmodus
- amateurhafte Inszenierung
- furchtbare Synchronisation

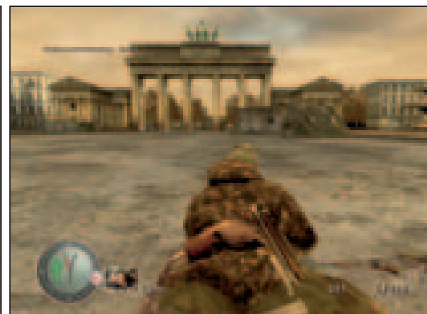
Durchschnitts-Wertung der Tester

SIMON FISTRICH	48
RÜDIGER STEIDLE	40

44



Zwei Feinde stehen unmittelbar nebeneinander. Statt von hier aus beide nacheinander zu erledigen, suchen wir uns eine Position, von der aus wir das Duo mit nur einem Schuss erwischen.



An erhöhten Stellen, etwa auf dem **Brandenburger Tor,** lauern oft Scharfschützen.



Wenn Ihnen **Gegner** zu nahe kommen, hilft oft nur noch die Maschinenpistole.

SNIPER ELITE

Präzisionsarbeit statt wilder Ballerei: Als amerikanischer Scharfschütze kämpfen Sie kurz vor dem Ende des Zweiten Weltkriegs im zerstörten Berlin gegen die bösen Sowjets.

WOHIN ZIELEN ECHTE **SCHARFSCHÜTZEN?**

Bei bewaffneten Geiselnahmen zielen Polizei-Scharfschützen auf das Kleinhirn. Damit soll gewährleistet werden, dass der Verbrecher nicht noch aus Reflex einen Schuss abgibt und damit womöglich eine Geisel trifft. In Deutschland ist ein solcher so genannter »finaler Rettungsschuss« übrigens umstritten, da er das im Grundgesetz verankerte »Recht auf Leben« einschränkt.

Wenn Sie sich nur für typische Weltkriegs-Shooter im Stile von **Medal of Honor** interessieren, sei Ihnen die Lektüre des Tests zu **Call of Duty 2** (in diesem Heft) empfohlen. Oder gehören Sie zu den geduldigen Schleichern, die Feinde am liebsten aus großer Entfernung und unbemerkt erledigen, oder? Und außerdem wissen Sie aus dem Physikunterricht, dass Gravitation und Wind eine abgefeuerte Kugel so beeinflussen, dass sie keine gerade Linie fliegt, sondern eine ballistische Kurve? Herzlichen Glückwunsch, Ihr neues Lieblingsspiel heißt **Sniper Elite.**

In der Rolle eines amerikanischen Geheimdienst-Scharfschützen bekämpfen Sie in den letzten Tagen des Zweiten Weltkriegs nicht etwa die Nazis, sondern die rote Gefahr: Die Sowjets wollen sich die Unterlagen der deutschen Atombombenforschung und V2-Technologie sichern, Sie verhindern es. Da eine offene Operation nicht zur Debatte steht, agieren Sie im Verborgenen. Im Vergleich zu anderen Weltkriegs-Shootern greift **Sniper Elite** dabei nur selten in die Schublade mit den abgedroschenen Klischees und bietet sogar eine ganz ordentliche Story.

Vom Winde verweht

Wie der Name andeutet, steht das präzise Schießen im Vordergrund – allerdings in einer weitaus realistischeren Form als Sie das vielleicht aus anderen Titeln kennen. Einfach durch das Zielfernrohr gucken und abdrücken? Vergessen Sie es! **Sniper Elite** berücksichtigt zahlreiche Parameter bei der Berechnung der Schüsse, angefangen von der Schwerkraft über den Wind bis hin zur Körperhaltung. Ihr Agent hält sogar per Knopfdruck wie ein echter Scharfschütze nach dem Ausatmen für ein paar Sekunden die Luft an, um perfekt zu zielen. Das funktioniert aber nur, wenn der Puls in diesem Moment nicht zu hoch ist. Falls Sie also gerade gerannt sind, müssen Sie kurz warten oder einen unsicheren Schuss riskieren.

Wenn Ihnen das jetzt zu kompliziert klingt: Im einfachsten der vier Schwierigkeitsgrade müssen Sie erst mal nur die Schwerkraft einplanen und das Ziel je nach Entfernung etwas bis deutlich höher anvisieren. Bei so viel Realismus haben wir uns auf der anderen Seite aber gewundert, wie sich unser Held unbemerkt, schnell und leise bewegen will, wenn er neben Scharfschützengewehr und Pistole gleichzeitig noch eine Maschinenpistole und einen Panzerschreck auf dem Rücken durch die Gegend schleppt.

Denk' wie ein Scharfschütze!

Wenn Sie in **Sniper Elite** Erfolg haben wollen, müssen Sie denken und agieren wie ein Scharfschütze. Üblicherweise bewegen Sie sich gehockt oder robbend von einer Deckung zur nächsten, nachdem Sie die Umgebung gründlich mit dem Feldstecher oder dem Zielfernrohr nach feindlichen Soldaten, Fahrzeugen oder gar Snipern abgesucht haben. Meist erreichen Sie die vorgegebenen Missionspunkte auf indirektem Weg und umgehen damit große Freiflächen und übermächtige Feindstellungen. Es geht nämlich nie darum, alle Gegner auszuschalten – als Agent schlagen Sie sich zu Kontaktpersonen durch, sammeln Dokumente oder erledigen gezielt eine bestimmte Person. Als Präzisionswaffen dienen hauptsächlich die drei Modelle Gewehr 43, Tokarev SVT-40 sowie das Mosin-Nagant M91.

Zwar gibt es auch Maschinenpistolen, aber die sollten Sie nur im Notfall benutzen oder in den wenigen Situationen, in denen Sie gegen mehrere,



Gegner sind ohne Fernglas oft nur schwer zu erkennen – oder sehen Sie die beiden?



Der **Schwerkraft-Faktor**: Je größer die Distanz, desto höher müssen Sie zielen.



Mit der **schallgedämpften** Pistole P-38 erledigen Sie lautlos Gegner, sofern Sie sich in Reichweite schleichen. Viele Missionen werden leichter, wenn Sie so lange wie möglich unbemerkt bleiben.

nahe Gegner kämpfen. Viel wichtiger ist die schallgedämpfte Pistole, mit der Sie Feinde lautlos und damit unbemerkt aus dem Weg räumen. Davon sollten Sie möglichst auch dann Gebrauch machen, wenn es die Mission gar nicht verlangt. Denn wenn Sie erst mal auf sich aufmerksam gemacht haben, versuchen die recht clever agierenden KI-Soldaten, Sie zu finden und einzukreisen. Also wechseln Sie am Besten nach jedem Schuss die Position und bedienen sich zahlreicher Scharfschützenkniffe. Sie werfen einen Stein, um einen Gegner abzulenken oder ins Schussfeld zu locken. Oder Sie schießen einem Feind ins Bein, damit er liegen bleibt und um Hilfe ruft. Daraufhin kommen oft Feinde aus ihrer Deckung, um den Kameraden zu retten und werden so zu den nächsten Opfern.

Eine tödliche Kunst

Das Spiel wertet jeden Schuss mit dem Präzisionsgewehr aus. Bei Treffern aus großer Distanz zeigt **Sniper Elite** etwa die Entfernung zum Ziel an. Besondere Leistungen wie das Ausschalten von zwei Widersachern mit einem Schuss oder ein Kopftreffer bei einem bewegten Ziel werden in Punkte umgewandelt und in einer Statistik gespeichert. Mit viel Übung können Sie nah beieinander stehende Feinde sogar erledigen, indem Sie eine am Gurt hängende Granate treffen und detonieren lassen.

Die Missionen bestehen meist aus mehreren Teilen. Üblicherweise dringen Sie in ein Gebiet vor, erledigen dort vorgegebene Aufgaben, und ziehen sich anschließend wieder zurück. Das klingt jetzt vielleicht im ersten Moment nach Gleichförmigkeit, doch erweist sich jeder Einsatz als neue, spannende Herausforderung.

Ideales Sniper-Gelände

Da **Sniper Elite** im zerbombten Berlin des Jahres 1945 spielt, bestehen die Levels hauptsächlich aus halb zerstörten Häuserblocks und den von Bombentrichtern gezeichneten Straßen dazwischen. Von dieser farblichen Tristesse einmal abgesehen leisteten die Leveldesigner gute Arbeit und gestalteten die Umgebungen im Sinne der Spielmechanik. Es gibt also jede Menge gute Schusspositionen und Deckungsmöglichkeiten. Große Freiflächen wie breite Straßen und Plätze lassen sich meist umgehen. Dabei werden Sie aber hin und wieder an den teils unsichtbaren Mauern hängen bleiben, die als äußerst plumpe Levelgrenzen herhalten müssen. Einziger auffälliger Patzer: Gegnerische Scharfschützen sind teilweise so gut versteckt, dass Sie sie erst bemerken, wenn Sie tot auf dem Boden liegen. So kann im Zusammenhang mit den begrenzten Speicherplätzen pro Mission schon mal Frust aufkommen.

Georg Valtin

GEORG VALTIN

Ihr Experte für Actionspiele



Moralisch bedenklich, aber ungemein spannend

Sniper Elite sticht aufgrund seiner Spielmechanik und der Kombination aus Schleichen und präzisem Schießen aus der Masse der Weltkriegs-Shooter heraus. Denn jeder Schuss ist aufgrund der wechselnden Bedingungen und Entfernungen eine neue Herausforderung.

Aber auch wenn es nur ein Spiel ist, so habe ich doch Probleme damit, dass mich das Programm für besondere Abschüsse auch noch lobt. Die sehr realistische Darstellung des Scharfschützenalltags hat zu Recht keine Jugendfreigabe bekommen.

Meine Wertung 80

RÜDIGER STEIDLE

Ihr Experte für Acionspiele



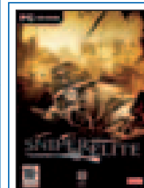
Geduldsprobe mit grandioser Belohnung

Der Weltkriegs-Thriller zieht seine Spannung aus den Katz-und-Maus-Spielen mit Heckenschützen, aus dem Anpirschen, dem Verstecken, dem Zuschlagen.

Wenn ich minutenlang durch die Trümmer gekrochen, Patrouillen ausgewichen und bei jedem Husten zusammengezuckt bin, ist die Befriedigung umso größer, wenn ich mein Ziel im Fadenkreuz habe.

Meine Wertung 75

SNIPER ELITE



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (8 Spieler)
Internet (8 Spieler)

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (36 Seiten)

Sound	Stereo
Genre	Actionspiel
Entwickler/Publisher	Rebellion/Atari
Webseite	www.rebellion.co.uk/sniperelite.htm
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	4 Stufen; leicht bis sehr schwer
USK-Alterseinstufung	keine Jugendfreigabe
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	Grafikkarte	CPU	RAM
800x600	Geforce 2	1,0 GHz	256 MB
1.024x768	Geforce 4	1,4 GHz	512 MB
1.280x960	Geforce FX	2,0 GHz	768 MB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	6
Steuerung	8
Multiplayer	5

PRO
- realistisches Schussverhalten
- spannende Einsätze
- gute Gegner-KI

KONTRA
- abwechslungsarme Umgebungen
- teils unfair platzierte Feinde
- eintönige Grafik

GEORG VALTIN	80
RÜDIGER STEIDLE	75

Durchschnitts-Wertung der Tester **78**



Guten Flug! Der **Raketenwerfer** erzeugt nicht nur bildschöne Explosionen, sondern ist auch eine der mächtigsten Multiplayer-Waffen.



Gerangel in der Basis: Im traditionellen **Capture-the-Flag**-Match müssen wir die fremde Flagge klauen und die eigene verteidigen.



FEAR MULTIPLAYER-TEST

Fear steht im Laden, und die Community bekriegt sich im Internet: **Zeit für den Mehrspielertest.**

Ein Ego-Shooter ohne Mehrspieleroption? Undenkbar. Selbst ein Titel wie **Fear**, der mit einer starken Story und cleveren KI-Gegnern eher den Einzelkämpfer anspricht, macht da keine Ausnahme. So fesselnd und gruselig die Geschichte um Alma und Herrn Vettel allerdings ist, so konventionell und altbacken kommt auf den ersten Blick der Mehrspielermodus daher. Kampagne also hui, Multiplayer pfui?

Alles wie gehabt ...

Egal ob es um die maximale Spielerzahl oder die Auswahl der Spielmodi geht: **Fear** gibt sich im Netzwerk und Internet eher konservativ. Lediglich 16 Kontrahenten können in fünf unterschiedlichen Gefechtsvarianten aufeinander losgehen. Während Capture the Flag und Team Deathmatch eher Mannschaftsspieler reizen, ist das klassisch-schnelle Deathmatch für den typischen Einzelkämpfer gedacht.

Fear recycelt für Netzwerkpartien die Karten der Einzelspielerkampagne. Mit dem Patch auf Version 1.02 liefern die Entwickler allerdings die Mehrspielerkarte »Asylum« kostenlos nach. Zusätzlich behebt das Update zahlreiche Multiplayer-Bugs und ist somit für Netzwerkkrieger Pflicht.

Die Zeit: ein dehnbarer Begriff

Obwohl alle Spielmodi schon seit Jahren zum Standardrepertoire der Ego-Shooter gehören, bringt **Fear** durch einen Kniff wenigstens etwas Abwechslung in die Kämpfe. Auch im Multiplayer-Modus kommt nämlich die Bullet-Time zum Einsatz. Wenn diese Zeitlupenfunktion auf einem Server aktiviert ist, liegt im Level ein Extra, das stets nur von einem Spieler getragen werden kann.

Wer sich das Zeitlupenextra krallt, hat die alleinige Kontrolle über die Bullet-Time. Sobald wir das Objekt der Begierde aufsammeln, füllt sich nämlich unser Zeitlupenvorrat. Sobald die entsprechende Anzeige voll ist, können wir – wie als Einzelspieler – die Bullet-Time aktivieren und uns so einen unfairen Vorteil verschaffen. Unfair deswegen, weil wir selbst uns im Zeitlupenmodus annähernd so schnell wie in Echtzeit bewegen, alle anderen Spieler hingegen im Schneckentempo durch den Level kriechen müssen.

Mässige Feuerkraft

Wenn Sie sich durch die Kampagne geballert haben, werden Sie im Mehrspielerarsenal keine Überraschungen erleben. Alle Knarren für Deathmatch und Co. wurden aus dem Singleplayer-Modus übernommen. Allerdings kommen wir nur mit einer Standardwaffe ins Gefecht. Mächtigere Wummen wie etwa der Raketenwerfer liegen als Extras in den Einsatzgebieten herum.

Sascha Gliss

SASCHA GLISS

Ihr Experte für Ego-Shooter



Solides Mehrspielervergnügen: nicht mehr, nicht weniger

Wo steht eigentlich geschrieben, dass mir Ego-Shooter stets nur dieselben alten Spielvarianten bieten dürfen? Fear bringt zwar mit der Zeitlupe eine neue Variable ins Spiel. Blöd nur, dass die Community nicht juckt: Während unseres Tests fanden wir nur eine Handvoll »SloMo«-Server im Internet.

Unterm Strich ist die Mehrspieleroption eine gute Dreingabe zum exzellenten Storymodus, mehr aber auch nicht. Aus diesem Grund ändert sich auch nichts an meiner ursprünglichen Wertung.

Meine Wertung 87

SIMON FISTRICH

Ihr Experte für Multiplayer-Shooter



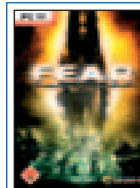
Spaß mit der Zeitlupe

Nach einigen Stunden Dauer-Daddeln gegen Sascha und im Internet sehe ich meine Vorfreude auf den Multiplayer-Modus von Fear nur teilweise erfüllt.

Die packende Jagd um das Zeitlupen-Extra hebt Fear zwar von den Genre-Kollegen ab. Dagegen reichen die dürftige Kartenarchitektur und die restlichen unspektakulären Modi nicht aus, um LAN-Fans langfristig zu fesseln.

Meine Wertung 86

FEAR



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (16 Spieler)
Internet (16 Spieler)

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (32 Seiten)

Sound	5.1-Surround
Genre	Ego-Shooter
Entwickler/Publisher	Monolith/Vivendi
Webseite	www.whatisfear.com/de
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	4 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	keine Jugendfreigabe
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	1,7 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,6 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 6800	RAM	2,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	8
Singleplayer	8

PRO
- viele Internetserver
- Zeitlupe auch in Mehrspielerpartien
- stabiler Netzwerkcode

KONTRA
- ziemlich altbackenes Waffenarsenal
- Spielmodi wenig innovativ
- nur zwei Spielermodelle

SASCHA GLISS	87
SIMON FISTRICH	86
RÜDIGER STEIDLE	86

Durchschnitts-Wertung der Tester **86**


Die **Restlichtverstärker** tauchen die Landschaft in ein gespenstisches Grün. Ohne ist man auf den neuen Nacht-Karten so gut wie blind.


Mit den »Zip Lines« können sich Spec-Ops-Soldaten oder Scharfschützen blitzschnell von höher gelegenen Punkten in die Tiefe **abseilen**.

BATTLEFIELD 2 **SPECIAL FORCES**

Kurz vor Redaktionsschluss trudelt die Testversion zum ersten Addon für Battlefield 2 ein. Zu spät für den Test.

Wie bereits beim Hauptprogramm stellt Electronic Arts ausgewählten Redaktionen die Goldversion des Addons **Special Forces** bereits vor Veröffentlichung zur Verfügung. Die ist zwar voll funktionsfähig, allerdings bietet der Publisher für den Test lediglich einen einzigen Multiplayer-Server an. Da der zum einen über mehrere Tage kaum besetzt ist (wir treffen dort zu keiner Zeit mehr als fünf Teilnehmer an) und zum zweiten mit einem Ping von 400 kaum Lag-freie Partien erlaubt, entscheiden wir uns, eine endgültige Bewertung auf die kommende Ausgabe zu verschieben. Die wichtigsten Neuerungen wollen wir Ihnen natürlich dennoch nicht vorenthalten.

Mit Sosse und Spezial!

Wie der Name bereits sagt, stellt **Special Forces** Spezialeinsatzkräfte verschiedener Länder in den Mittelpunkt, darunter den britischen SAS, amerikanische Navy Seals und die russischen Speznas sowie erfundene Rebellengruppen. Die bringen einige neue Ausrüstungsgegenstände mit, etwa Tränengasgranaten, Rutschseile oder Nachtsichtgeräte. Das Zeug bleibt aber nicht nur der Spec-Ops-Spielerklasse vorbehalten, auch die fünf anderen Berufsgruppen profitieren vom Nachschub. Sturmsoldaten und Scharfschützen beispielsweise dürfen jetzt Blendgranaten werfen, die beim Gegner kurzzeitig für Orientierungslosigkeit sorgen, und mit Kletterhaken auf zuvor unzugängliche Dächer kraxeln (und auch wieder runter). Die restliche Bewaffnung entspricht weitgehend der aus dem Hauptprogramm. Auch die zehn neuen Vehikel, darunter der Kampfhubschrauber Apache Longbow, unterscheiden sich von ihren Gegenstücken größtenteils nominell.

Klettermaxe und Eule

Die acht neuen Karten (sechs davon lassen sich im Solomodus ausprobieren) sind denn auch auf die Spezialausrüstung zugeschnitten. Auf der Map »Devil's Perch«, wo sich Navy Seals und MEC-Truppen um ein Sanatorium kloppen, führt der Weg vom amerikanischen Startpunkt zur MEC-Basis über eine Reihe von Klippen, die sich nur mit den Kletterhaken der Sturmsoldaten überwinden lassen. Die Route außenrum kostet deutlich mehr Zeit (die die Marines hier nicht haben).
Die Karte »Night Flight« liegt in fast völliger Dunkelheit. Ohne Nachtsichtgerät ist man hier aufgeschmissen. Beim Häuserkampf in der »Ghost Town« wiederum haben sich Tränengas- und Blendgranaten bewährt. Wer sich dagegen schützen will, muss die ebenfalls neuen Gasmasken aufsetzen. Wobei die Dinger nach einiger Zeit ihren Geist aufgeben.

Rüdiger Steidle

RÜDIGER STEIDLE



Ihr Experte für Actionspiele

Hausmannskost aus dem Hause Electronic Arts

Wie sich die neue Ausrüstung und die dadurch möglichen neuen Taktiken bewähren, wird erst der Dauertest mit menschlichen Gegenspielern zeigen. Die Bots setzen das Equipment nämlich nur selten ein. Auf den ersten Blick bekommt die Fangemeinde mit dem Addon in etwa das gleiche geboten, wie seinerzeit mit den Erweiterungen zu Battlefield 1942: Ein paar frische Karten, ein paar zusätzliche Waffen und neue Fraktionen, die im Wesentlichen denen aus dem Hauptprogramm entsprechen – nicht viel für 30 Euro.

Billiger aus dem Internet

Immerhin etwas günstiger – nämlich für 30 US-Dollar, also rund 25 Euro – bekommt das Addon, wer es über Electronic Arts' neuen Download-Service ordert (mehr unter www.eagames.com). Der soll Valves Steam-Software Konkurrenz machen.

Endgültige Wertung nicht möglich

Mich interessiert vor allem, ob das Addon auch die verbliebenen Fehler in Battlefield 2 behebt (Spawn-Bug, Teamkill-Bug). Das ließ sich mit der vorliegenden Testversion allerdings noch nicht überprüfen. So verzichten wir vorerst auf eine endgültige Bewertung und testen Special Forces in der kommenden Ausgabe unter realistischen Bedingungen.

Meine Wertung – –

BF 2: SPECIAL FORCES



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (64 Spieler)
Internet (64 Spieler)

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (24 Seiten)

Sound: 5.1-Surround

Genre	Multiplayer-Shooter
Entwickler/Publisher	Digital Illusions/EA
Webseite	www.battlefield2.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	22. November 2005
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis mittel
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	Grafikkarte	CPU	RAM
800x600	Geforce 9800	1,8 GHz	512 MB
1.024x768	Geforce FX	2,4 GHz	1,0 GB
1.280x1.024	Geforce 6800	3,0 GHz	2,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	7
Singleplayer	4

PRO
- neue Taktiken durch neue Ausrüstung
- nicht nur für Spec-Ops-Spieler
- schicke Nacht-Gefechte

KONTRA
- kaum neue Waffen oder Vehikel
- gleiche Umgebungen wie im Original
- konzentriert sich nur auf Infanterie

RÜDIGER STEIDLE – –

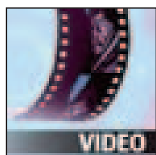
Durchschnitts-Wertung der Tester
Aufgrund der Testbedingungen nicht möglich!


Wer sich als Rekrut seine Sporen verdient, bekommt irgendwann die Chance, als **Luke Skywalker** oder als ein anderer Kinoheld aufzuräumen.


Endlich wieder im **X-Wing** durchs All düsen! Battlefront 2 inszeniert dramatische Trägerkämpfe zwischen Imperium und Rebellen.

STAR WARS **BATTLEFRONT 2**

Nicht nur ein Fall für zwei: Dank Solokampagnen, Bot-Matches und Trainingseinsätzen haben auch Einzelgänger am neuesten Multiplayer-Shooter im Star-Wars-Universum ihren Spaß.



Gegen die geballte Macht von **Joint Operations** und **Battlefield Vietnam** konnte sich **Star Wars Battlefront** letztes Jahr nicht ganz behaupten – trotz **Krieg der Sterne**-Atmosphäre. Dem zweiten Teil dürfte ein gnädigeres Schicksal beschieden sein, macht er doch schlichtweg alles besser als der Vorgänger. Mehr Spielmodi, mehr Schlachtfelder, mehr Helden, endlich Weltraumgefechte und sogar zwei komplette Einzelspielerkampagnen – so können George Lucas' Jünger ihrem Meister Höllenausgeburten wie Jar-Jar beinahe verzeihen. Allein, so ganz eitel Sonnenschein strahlt dann doch nicht auf LucasArts' jüngstes Opus: Einige technische Probleme nagen am Spielspaß. Doch dazu später mehr.

Vorbild Battlefield

Trotz des Science-Fiction-Szenarios entpuppt sich **Battlefront 2** schnell als waschechter Multiplayer-Shooter, der einem **Battlefield 2** in taktischer Tiefe kaum nachsteht. Kein Wunder, diente Electronic Arts' Genrevorreiter doch auch offensichtlich als Vorbild. Das fängt bei den sechs Spielerklassen an: Es gibt Allround-Krieger, Scharfschützen, Grenadiere, Pioniere, Spione und Sturmsoldaten. Alle mit eigenen Vor- und Nachteilen, spezifischer Bewaffnung, viele mit Spezialfähigkeiten. Der Pionier beispielsweise setzt Fahrzeuge instand, der Spion schlüpft in Tarnung unerkannt durch die gegnerischen Linien.

DIE SPIELMODI

Insgesamt wartet **Star War Battlefront 2** mit satten fünf Spielmodi auf, mehr als jeder andere Team-Shooter. Nicht alle funktionieren allerdings auf allen Karten. Der Modus Angriff beispielsweise bleibt bis auf eine Ausnahme den Weltraum-Szenarien vorbehalten. Wir stellen Ihnen an dieser Stelle alle Varianten im Detail vor.


Eroberung
Entspricht weitgehend Conquest aus Battlefield 2. Hüben wie drüben entbrennt der Konflikt um strategische Schlüsselstellen; je mehr eine Mannschaft davon hält, desto besser.


Capture the Flag
Altbekannt und immer wieder gern gespielt: Die beiden Teams versuchen, dem Gegner die Flagge abzujagen und bis in die eigene Basis zu entführen. Geht auch in Raumschlachten.



Mit dem Schneegleiter flitzen wir zwischen turmhohen **AT-AT**-Kampfmaschinen hindurch – ein Treffer, und unser Snowspeeder ist Geschichte.



Praktisch alle Waffen verfügen über ein **Zielfernrohr**, allerdings trifft nur das Scharfschützengewehr auch über große Entfernungen exakt.

Auch der Spielmodus Eroberung gleicht der Conquest-Variante von **Battlefield** bis aufs Haar. Die beiden Mannschaften müssen versuchen, Stützpunkte des Gegners zu erobern und eigene zu verteidigen. Der Krieg tobt so lange, wie beide Seiten noch über Verstärkungen verfügen, wobei jeder Bildschirmtod eines Mitstreiters den Nachschub reduziert. Sobald der bei Null angelangt ist, heißt es Game Over. Anders als der Vorgänger trumpft **Star Wars Battlefront 2** allerdings noch mit vier weiteren Spielmodi auf – und hat damit dem Konkurrenten vier Punkte voraus. Mehr dazu in unserem Extrakasten.

Gib mir ein A, gib mir ein X!

Dass der Krieg der Sterne im Vorgänger eigentlich ein Krieg der Stoppelhopser war, ist eine echte Schande. **Star Wars** ohne echte Weltraumschlachten? Wo gibt's denn so was? Teil 2 macht die Versäumnisse wieder wett. In den Space-Scharmützeln sind beide Mannschaften darauf aus, das Trägerschiff der jeweils anderen zu Weltraummüll zu zerblasen. Bomber, Abfangjäger und Jagdbomber umschwirren Sternzerstörer und Mon-Calamar-Kreuzer, X-Wings gegen TIE-Fighter, Interceptors gegen A-Wings. Überall schneiden Laserblitze durch den Sternenhimmel, Y-Wings feuern glühende Protonentorpedos ab, grelle Explosionen erleuchten die ewige Nacht.

Mit simplem Dauerfeuer bekommt man allerdings keinen Sternzerstörer so schnell platt. Vielmehr gilt es, mehrere Subsysteme nach und nach auszuschalten: Schilde, Sensoren, Brücke, Lebenserhaltung. Nebenbei noch die automatisch feuernden Begleit-Fregatten und Kanonentürme ausknipsen, damit es die Verbündeten leichter haben. Ganz Mutige düsen an Bord einer Fähre direkt in den Hangar des gegnerischen Großkampfschiffs und liefern sich dort Entergefechte mit den Verteidigern.

Wenn man die Shooter-übliche Maus gegen einen guten Joystick tauscht, fühlt man sich beinahe in die goldenen Tage von Weltraum-Klassikern wie **X-Wing Alliance** und **Wing Commander** zurückversetzt. Spieler mit Simulations-Sporen sind da klar im Vorteil.

AT-AT, AT-AP, AT-ST, AT-TE?

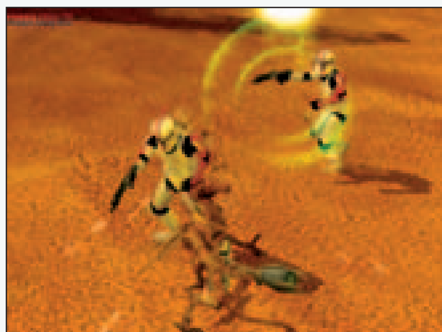
Am Boden läuft alles, wie von anderen Shootern gewohnt. Klasse auswählen, Waffe zücken und losfraggen. Geht sogar ein bisschen einfacher von der Hand als bei **Joint Ops**, **Battlefield** & Co. Beispielsweise, weil die Waffen fast alle über ein Zielfernrohr verfügen und auch kaum streuen – sofern sich der Zeigefinger nicht auf dem Feuerknopf verkrampft. Auch die Steuerung der diversen Fahrzeuge und fest installierten Geschütze bereitete uns beim Testen keine Probleme. Schwebepanzer, zwei- und vierbeinige Walker, Gleiter, Ionenkanonen und Lasertürme stehen Piloten unter anderem bereit. Hardware und Fraktionen entstammen übrigens beiden Trilogien. Entweder kämpfen Republiktreue gegen Droiden der Handelsföderation (**Episode 1** bis **3**), etwa mit AT-AP-Walkern und Tri-Jägern, oder Rebellen gegen Imperiale (die klassische Trilogie) mit den bekannten AT-ATs und Snowspeedern.

Raumschlacht-Risiko

Einsteigern helfen gut gemachte, spielbare Tutorial-Einsätze auf die Sprünge (ausgerechnet zum komplizierteren Raumkampf gibt's aber nur Videos). Zusätzlich offerieren zwei Solokampagnen er-



XL
Im Wesentlichen ein Team-Deathmatch auf extragroßen Schauplätzen mit entsprechend gewaltiger Teilnehmerzahl und unzähligen Kampfmaschinen. Ziemlich chaotisch, Teamarbeit zählt.



Jagd
Wird nur auf wenigen Karten angeboten, darunter Endor und Genosis. Eine Partei macht Jagd auf die einheimische Fauna, die andere schlüpft in ebenjene Rolle. Endlich Ewoks killen!



Angriff
In den Raumschlachten versuchen beide Mannschaften, das Basisschiff der Gegenseite auszuschalten, indem sie nach und nach diverse Subsysteme außer Gefecht setzen.


Nimm das, du hast Die Rückkehr der Jedi-Ritter versaut! Die **Ewok-Jagd** auf Endor ist für Feinde der nervigen Pelzwesen eine wahre Freude.


Droideka-Kampfroboter können sich kurzzeitig mit einem Energieschild schützen, büßen dafür aber ihre Bewegungsfreiheit ein.

weiterte Lektionen. Zum einen gibt's eine Art Risiko, bei dem Imperium und Rebellen rundenweise ihre Raumflotte von System zu System schicken und nacheinander erobern. Sollte das Ziel ein Planet sein, wartet ein Bodengefecht mit Bots, treffen beide Flotten aufeinander, gibt's stattdessen Weltraum-Action.

Noch interessanter ist der Story-Modus. Der erzählt die Geschichte eines Soldaten der 501. Sturmtruppendivision (später Lord Vaders persönliche Elitetruppe) in den Wirren der Klonkriege. Durch kleine Videoeinspielungen, Audiobriefings, Funksprüche und verschiedene Einsatzziele gelingt es den Leveldesignern geschickt zu kaschieren, dass hinter den Solomissionen im Prinzip auch nur Bot-Partien stecken. Mit einem »echten« Solo-Shooter wie **Fear** kann **Star Wars Battlefront 2** so natürlich nicht mithalten, bietet aber in dieser Beziehung weit mehr als **Joint Operations** oder **Battlefield 2**.

Seite an Seite mit Lord Vader

Egal, ob bei den Bodengefechten oder im Weltraum: **Battlefront 2** verbreitet allerorten **Star Wars**-Flair. Das liegt an der »authentischen« Ausrüstung ebenso wie am Soundtrack, an den Original-Soundeffekten wie an den Schauplätzen: Der Schneeplanet Hoth, der Raumhafen von Mos Eisley und der Todesstern stellen drei von insgesamt 24 Schlachtfeldern. Selbst Helden und Bösewichte wie Yoda und




Selbst mit dem **Raketenwerfer** ist gegen diesen gewaltigen Spinnen-Kampfroboter kaum etwas auszurichten.



Die Entwickler haben sich mit der Solo-Story erstaunlich viel Mühe gegeben, führen diese aber nur mit verwaschenen **Videoschnipseln** fort.

Darth Maul mischen mit. Wer sich besonders gut schlägt, verdient sich eventuell das Recht, die Standarduniform gegen einen Jedi-Umhang und das Blastergewehr gegen ein Lichtschwert zu tauschen. Die Superhelden sind ungleich stärker als alle anderen Charakterklassen, haben einige Macht-Tricks wie meterhohe Sprünge oder extra schnelle Spurts drauf und können selbst verloren geglaubte Matches noch wenden. Unverwundbar allerdings sind auch sie nicht. Wer sich mit Vader mitten ins Getümmel stürzt, wird schnell überwältigt. Verlorene Gesundheitspunkte lassen sich nur durch besonders viele Frags wieder auffüllen.

Übrigens gilt das Verdienst-System auch für die stärkeren der Standard-Klassen. Für einen Wookiee-Krieger oder einen Spion sind einige Dutzend Punkte nötig.

Stottern im Netzwerk

Nach so viel Lob gilt der Tadel vor allem der Technik. Dass die Grafik nicht gerade auf dem neuesten Stand ist, mag noch zu verschmerzen sein. Dass der Netzcode einige Macken hat, allerdings nicht. Selbst auf Online-Servern mit Pingzeiten unterhalb der 50er-Grenze ist flüssiges Spielen nicht immer möglich. Einen Lag-freien Server mit mehr als 32 Teilnehmern konnten wir während des gesamten Tests nicht auftreiben. Selbst im lokalen Netzwerk kommt es gelegentlich zu störenden Verzögerungen. Insbesondere bei den temporeichen Raumschlachten ist das sehr lästig, wenn es auch stets spielbar bleibt. Updates zur Performance-Steigerung waren bis Redaktionsschluss noch nicht verfügbar.

Rüdiger Steidle

STAR WARS BATTLEFRONT 2: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, …

… wenn Sie endlich mal wieder wie weiland der gute Herr Skywalker im X-Wing durchs All düsen und TIEs jagen wollen

… falls Sie glauben, dass Sie gut genug sind, in die Kutte von Darth Vader oder Mace Windu zu schlüpfen – das dürfen nur die besten Spieler

… weil Sie von Star Wars gar nicht gut genug bekommen können und lieber auf Hoth und Dagobah kämpfen als am Persischen Golf wie beim Konkurrenten Battlefield 2

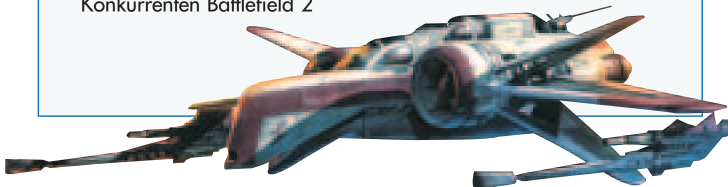
Sollten Sie nicht kaufen, …

… falls Sie nicht über eine flotte DSL-Anbindung verfügen; mit einem altertümlichen Modem ist Battlefront 2 online nämlich absolut unspielbar

… wenn Ihnen niedrig aufgelöste Texturen und Konsolen-Menüs ein Gräuel sind

… falls Sie taktisches Vorgehen der schnellen Action vorziehen – dann lieber Battlefield 2

… falls Sie über keinen Joystick verfügen; ohne steuern sich die Raumschlachten schlecht



RÜDIGER STEIDLE

Ihr Experte für Actionspiele



Für Neulinge der ideale Einstieg in die Multiplayer-Welt

Dass die Entwickler ausgerechnet beim Netzwerkcode geschlampt haben, ist umso ärgerlicher, als sie sich ansonsten sehr viel Mühe gegeben haben, den Vorgänger in allen Bereichen zu verbessern. Allein die Raumschlachten sind für mich schon ein gewaltiger Pluspunkt, auch wenn mir als X-Wing-Fan das Energiemanagement von früher fehlt und die Gefechte nur gegen menschliche Piloten so richtig Laune machen.

George-Lucas-Gedächtnis-Bonus

Unterm Strich gefallen mir Battlefield 2 und Joint Operations zwar noch einen Tick besser. Vor allem weil dort echte Teamarbeit gefordert wird, beim Krieg der Sterne kämpft irgendwie jeder für sich allein. Auch weil eine Koordination fehlt (Commander-Modus!).

Trotzdem hat Star Wars Battlefront 2 den großen Brüdern einiges voraus, etwa den viel leichteren Einstieg, einen echten Solomodus, weniger Laufarbeit durch kleinere Levels, Lichtschwert schwingende Jedis und nicht zuletzt eben die unschlagbare, einzigartige Star-Wars-Atmosphäre.

Ich bin jedenfalls mächtig gespannt, ob die Entwickler im dritten Teil die offensichtlichen Vorbilder schließlich übertrumpfen können. Denn ein weiterer Nachfolger kommt bestimmt, wetten?

Meine Wertung 85

FLORIAN STANGL

Ihr Experte für Actionspiele



Das Imperium liegt zurück

Die Grundsubstanz finde ich klasse: Einheitenmischung, Leveldesign und Missionen sind prima und machen sogar im Einzelspielermodus längere Zeit Laune. Das ist die größte Stärke von Battlefront 2 gegenüber Battlefield 2: Ich kann alleine üben und die Maps erkunden. Und amüsiere mich sogar dabei.

Dennoch gebe ich keine höhere Wertung, weil Battlefront just im Multiplayer-Modus schwächelt. Besonders die vielen Lags haben mich frustriert. Wird Zeit, dass Activision den Netcode mit einem Patch auf Vordermann bringt! Und die Grafik ist auch nicht gerade berauschend – man bemerkt leider die Konsolenabstammung.

Meine Wertung 82

SIMON FISTRICH

Ihr Experte für Actionspiele



Nicht nur für Muliplayer-Fans geeignet

Dank gelungener Story-Kampagne und Eroberungsmodus haben auch überzeugte Solisten ihre Freude an den mitreißenden Schlachten. Natürlich ersetzen die nur mäßig intelligenten Bots aber auf Dauer keine Duelle gegen menschliche Sternenkrieger.

Die rasanten Kämpfe im Weltraum wirken fast schon wie ein eigenes Spiel und sind eine absolute Bereicherung. Auch sonst hat Pandemic den durchwachsenen Vorgänger konsequent verbessert und verfeinert. Jetzt stehen nur noch ein verbesserter Netzwerk-Code und eine schickere Grafik-Engine auf meiner persönlichen Battlefront-Wunschliste.

Meine Wertung 86

STAR WARS BATTLEFRONT 2

Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (64 Spieler)
Internet (64 Spieler)

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (34 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Multiplayer-Shooter
Entwickler/Publisher	Pandemic/Activision
Webseite	www.starwarsbattlefront.com
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; leicht bis mittel
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	Grafikkarte	CPU	RAM
800x600	Geforce 2	1,8 GHz	256 MB
1.024x768	Geforce 4	2,4 GHz	512 MB
1.280x1.024	Geforce FX	3,0 GHz	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	9
Singleplayer	8

PRO
- Trainingsmissionen und Solokampagne
- Bodengefechte plus Raumschlachten
- viele Szenarien, Waffen und Vehikel

KONTRA
- Verbindungsprobleme im Netzwerk
- vergleichsweise schwache Grafik
- kleine Balancing-Probleme (Jet-Truppen)

RÜDIGER STEIDLE	85
SIMON FISTRICH	86
FLORIAN STANGL	82

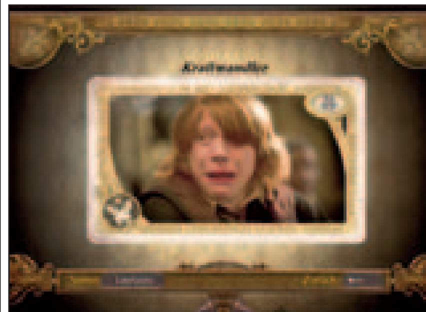
Durchschnitts-Wertung der Tester **84**



Viele Situationen schaffen Sie nur, wenn die Charaktere **zusammenarbeiten.** Hier heben wir einen Block an die richtige Stelle. Die KI agiert gut, aber weniger effektiv als menschliche Mitspieler.



Zwischensequenzen zeigen die Figuren, hier **Harry und Hermine**, auch aus der Nähe.



Sammelkarten zeigen Bilder aus dem Film und haben obendrein magische Effekte.

HARRY POTTER UND DER FEUERKELCH

Toben Sie mit Harry, Ron und Hermine durch Hogwarts und stellen Sie sich den Tests des Trimagischen Turniers – die genauso einfach sind wie das gesamte Action-Adventure.



Während bei den Büchern bereits der siebte und damit abschließende Band der **Harry Potter**-Reihe bevorsteht, sind die Kinofilme erst beim vierten Teil. Traditionell erscheint pünktlich zum Leinwandstart das entsprechende PC-Spiel, das diesmal den Titel **Harry Potter und der Feuerkelch** trägt. So viel gleich vorweg: Das Action-Adventure orientiert sich bei seiner Rahmenhandlung am Buch. Sprich: Das Trimagische Turnier und Harrys Kampf gegen den wieder erstarkten Voldemort stehen im Mittelpunkt. Ansonsten hat das Spiel inhaltlich wenig mit dem Buch zu tun, zumal es sich auf die drei Hauptcharaktere Harry, Ron und Hermine konzentriert. Falls Sie allein spielen, wählen Sie vor jedem Abschnitt eine der drei Figuren. Der Clou ist allerdings, dass an einem PC bis zu drei Leute gemeinsam loszaubern können, sofern Sie zwei USB-Gamepads angeschlossen haben.

WER IST **R.A.B.**?

Darüber spekulieren Harry-Potter-Fans, seitdem der sechste Band erschienen ist. Die Indizien deuten derzeit darauf hin, dass sich Regulus Black (Mittelname: Arcturus oder Alphard), also Sirius' Bruder, hinter den Initialen verbirgt – zumal Autorin Rowling diese Vermutung in einem Interview als »fine guess« (gut geraten) bezeichnete. Es ist aber auch möglich, dass es sich um einen bisher noch völlig unbekannten Charakter handelt.

Wuschen und Wedeln!

Bereits nach wenigen Minuten wird klar, dass sich das Spiel genau wie die Vorgänger an Einsteiger und Gelegenheitsspieler richtet. Die Steuerung beschränkt sich auf die Richtungs- und wenige Aktionstasten für Zauber, Flüche und den »Accio«-Spruch. Zauber und Flüche sind dabei kontextsensitiv. Wenn Sie also beispielsweise eine verschlossene Türe anvisieren, benutzt Ihre Figur »Carpe Retractum«, um sie aufzuziehen. Ist dagegen ein Stein das Ziel, wird er mit »Wingardium Leviosa« zum Schweben gebracht. Um große Brocken zu heben, müssen die drei Zauberlehrlinge ihre Kräfte bündeln. Dabei agierten die vom Computer gesteuerten Charaktere zwar größtenteils ganz gut, aber mit menschlichen Mitspielern klappt natürlich alles besser, was eine koordinierte Zusammenarbeit verlangt.

Auch bei den Flüchen entscheidet das Programm je nach Widersacher



Harrys erste Aufgabe des Trimagischen Turniers: ein wilder **Ritt** auf dem Besen. Links im Hintergrund sieht man die Hogwarts-Zauberschule.



Um die Wasserfläche im Gewächshaus zu überqueren, lassen wir mit dem **»Herbivicious«-Zauber** Seerosenblätter wachsen.

und Situation, welchen die Charaktere benutzen. Das passiert aber nicht zufällig, sondern nach festgelegten Mustern, die Sie selbst herausfinden müssen. Beispielsweise wirkt auf einen unverletzten Gegner ein anderer Fluch als auf einen, der von einem Mitstreiter in die Luft gehoben wurde.

Fliegen und Tauchen

Die drei Sonderaufgaben des Trimagischen Turniers sind allerdings allein Harry vorbehalten. Dabei liefern Sie sich auf Ihrem Feuerblitz-Besen eine Verfolgungsjagd mit einem Exemplar der gefürchteten Drachenart »Ungarischer Hornschwanz«, retten Ron aus den Tiefen des Schwarzen Sees und müssen schließlich den Weg durch das gefährliche Labyrinth finden, ehe Sie schließlich im Duell mit Lord Voldemort die Zauberstäbe kreuzen.

Ansonsten erkunden Sie die aus dem Buch bekannten Schauplätze wie den verbotenen Wald und natürlich das Hogwarts-Schulgelände. Die harmlosen Rätsel lösen Sie mit offensichtlichen Zaubern. Typische Beispiele dafür: Sie müssen Steinblöcke an die richtige Stelle bewegen, um darüber auf einen Absatz zu klettern; oder explosive Zauberkessel gegen Wände schleudern, um Löcher in die Mauer zu sprengen.

Hol' dir die Bohnen!

Neben den eigentlichen Story-Abschnitten können Sie sich an »Moodys Herausforderungen« versuchen. Dabei müssen Sie unter anderem eine vorgegeben Anzahl Monster mit einem bestimmten Fluch beseitigen, oder riesige Steinkugeln mit dem Schwebezauber auf Sockel hieven – natürlich alles innerhalb einer vorgegebenen Zeit. Falls Sie es schaffen, erhalten Sie haufenweise Bertie Bott's Bohnen in allen Geschmacksrichtungen. Dafür kaufen Sie Sammelkarten für Ihre drei Schützlinge. Die zeigen nicht nur Szenen aus dem Film, sondern haben auch bestimmte magische Eigenschaften, unter anderem erhöhen sie die Lebensenergie oder die Wirksamkeit der Flüche und Zauber. Vor jeder Mission statten Sie Harry, Ron und Hermine mit jeweils drei Karten nach eigenem Gutdünken aus, alternativ wählt das Spiel die Karten per Knopfdruck automatisch.

Natürlich finden Sie die Bohnen auch wieder bei erledigten Gegnern und an vielen versteckten Plätzen in den Levels. Oft verbergen sich die Leckereien in Objekten wie Kisten oder Brunnen. In diesen Fällen helfen ein paar gezielte Flüche, damit das Naschwerk herausspringt. Rote Bohnen geben den Charakteren verlorene Lebensenergie zurück, blaue füllen den Balken für den »Magicus Extremus«-Modus. Wenn Sie den aktivieren, sind alle Zauber und Flüche für kurze Zeit stärker.

An der Auflösung gespart

Bunte Effekte, hübsche Charaktere, stimmige Umgebungen: Grafisch wäre **Harry Potter und der Feuerkelch** eigentlich recht ansehnlich, wenn es nicht auf die bescheide Auflösung von 800 mal 600 Bildpunkten beschränkt wäre. Das konnten wir zunächst nicht glauben, fanden aber weder über Programmzeilenparameter, eine ini-Datei oder in der Registry eine Möglichkeit zur Erhöhung der Auflösung. Eine entsprechende Nachfrage bei Electronic Arts Deutschland verursachte verdutzte Gesichter und das Versprechen, direkt bei den Entwicklern nachzuhaken. Ernüchterndes Ergebnis: Es gibt nur die eine Auflösung, ob ein entsprechender Patch kommt, steht noch nicht fest. Falls ja, erfahren Sie es natürlich auf unserer Website.

Georg Valtin

GEORG VALTIN



Ihr Experte für Actionspiele

Schwach im Vergleich zur famosen Buchvorlage

Das Spiel richtet sich klar an Gelegenheitsspieler. Wer einige Action-Adventures kennt, fühlt sich unterfordert, weil der Schwierigkeitsgrad meist gerade mal Knöchelhöhe erreicht. Noch dazu versagt das Spiel dabei, die Faszination der Bücher rüberzubringen.

Da ich aber ein Harry-Potter-Fan bin und gerne mit den drei Freunden durch Hogwarts tobe, enthält meine Wertung bereits einen entsprechenden Bonus. Ohne die Lizenz würde ich das Spiel zugegebenermaßen links liegen lassen.

Meine Wertung **70**

SUSANNE BRAUN



Ihre Expertin für Actionspiele

Verzaubert mich nicht

Da ich keines der Bücher gelesen habe, bin ich völlig unbedarft an das Spiel gegangen – und wurde enttäuscht: Als Action-Adventure ist der Titel zwar ganz solide, aber er fordert weder meine Hirnzellen, noch den geschickten Umgang mit Tastatur oder Gamepad. Bohnen einsammeln, Feuersalamander mit Wasserzaubern löschen und auf Besen fliegen? Das ist etwas für Fans, aber nichts für mich!

Meine Wertung **60**

HARRY POTTER 4

Multiplayer	Einzel-PC (3 Spieler), Netzwerk (– Spieler), Internet (– Spieler)
Ausstattung	1 DVD, Handbuch (12 Seiten)
Sound	Stereo
Genre	Action-Adventure
Entwickler/Publisher	Electronic Arts/Electronic Arts
Webseite	http://harrypotter.ea.com
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; leicht
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	Grafikkarte	CPU	RAM
800x600	Geforce 2	1,2 GHz	256 MB
800x600	Geforce 3	1,6 GHz	512 MB
800x600	Geforce 4	2,0 GHz	768 MB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	7
Steuerung	7
Singleplayer	7

PRO
- bekannte Charaktere und Schauplätze
- drei Spieler an einem PC
- Motivation durch Sammelkarten

KONTRA
- anspruchslose Rätsel
- Grafik nur in 800 mal 600 Pixel
- zu wenig Bezug zum Buch

Durchschnitts-Wertung der Tester

GEORG VALTIN 70
SUSANNE BRAUN 60

65

THE MOVIES



Lights! Camera! Action! **The Movies öffnet endlich die Studiotore und gewährt uns einen Blick hinter die Kulissen der Traumfabrik Hollywood.** Oder besser gesagt: hinter die Kulissen dessen, was sich Peter Molyneux unter einer Traumfabrik vorstellt.



Oh Gott! Wer hätte gedacht, dass das Leben eines ultra-coolen und Geld scheffelnden Filmmoguls derart stressig sein kann? Während am Western-Set gerade das jüngste Machwerk der PC-PowerPlay-Studios auf Zelluloid gebannt wird, herrscht bei Produktion Nummer zwei – auf der Raumschiffbrücke – Chaos pur. Die Regisseurin ist mal wieder unzufrieden mit ihrem Äußeren, verbreitet Mega-Stress und torkelt lallend mit der Whisky-Pulle durch die Gegend. Zudem sieht es auf unserem Studiogelände schon seit Monaten aus wie bei Hempels unterm Sofa. Offensichtlich stehen noch immer zu wenige Hausmeister und Bauarbeiter auf unserer Gehaltsliste, die den kapriziösen Stars und Sternchen hinterherputzen und die Gebäude in einwandfreiem Zustand halten.

Wir können natürlich nicht ständig Kindergärtner spielen und die besoffenen Leinwandgötter von der VIP-Bar ans Set zerren – obwohl wir das könnten. Also bleibt uns wohl nichts übrig, als die Launen unserer Diven dauerhaft zu verbessern. Ergo: her mit größeren Wohnwagen, persönlichen Assistenten und einer New-Age-Entzugsklinik! Dummerweise verschlingen solche Maßnahmen einen Batzen Geld, und da wir nur einige wenige Stars mit solchem Luxus überschütten können, werden die übrigen Kreativköpfe schon bald eifersüchtig auf ihre Kollegen. Willkommen in der Realität!

Opas Leinwandutopie

Das unmittelbare Ziel in **The Movies** ist zwar die Produktion und Veröffentlichung von profitablen Filmen. Der Weg vom Skript zum fertigen Leinwandepos ist allerdings gespickt mit zahllosen Entscheidungen oder Kompromissen, die allesamt unsere Schauspieler glücklich machen und damit die Produktion möglichst reibungslos gestalten sollen. Nur wer die Kunst des Mikromanagements virtuos beherrscht, kann seine aufstrebende Filmklitsche in eine gut geölte Geldproduktionsmaschine verwandeln. Wir starten im Jahr 1920. Der Film steckt noch in den Kinderschuhen, die Technik ist primitiv, und folgerichtig begeistert sich das Publikum bereits für Streifen, in denen ein Dilettant albern auf der Bühne herumhüpft.

Bescheidene Anfänge

Nachdem wir auf unserem leeren Studiogelände die wichtigsten Gebäude errichtet haben, strömen die Arbeitswilligen herbei, und wir können sie per Mausklick in unsere Dienste aufnehmen. Das funktioniert (wie fast alle Aktionen im Spiel) über eine ähnliche Steuerung wie im Götterepos **Black & White 2**. Wir betrachten unser Studio aus einer frei dreh- und zoombaren Vogelperspektive und können Angestellte sowie Arbeitslo-

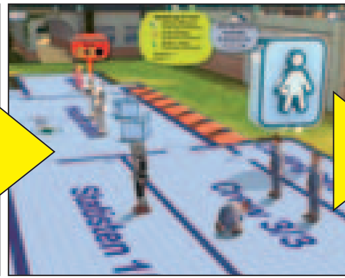




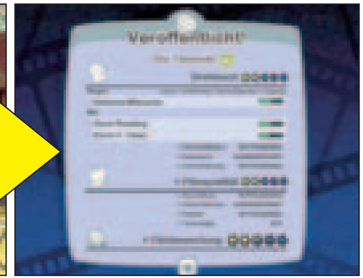
Hochspannung am Set: Der Stress steht unserer **Filmcrew** beim Dreh förmlich ins Gesicht geschrieben.

VOM PAPIER ZUM ZELLULOID: DIE WICHTIGSTEN SCHRITTE EINER FILMPRODUKTION


Schreibsklaven: Unsere Autoren produzieren zunächst das Skript. Selbst erstellte Drehbücher sind allerdings oft besser als die der Schreiberlinge.


Rollenverteilung: Im Besetzungsbüro füllen wir alle offenen Stellen einer Produktion mit Stars, Crew-Mitgliedern und Statisten.


Jetzt wird's ernst: Der Dreh läuft so gut wie automatisch ab. Wir müssen nur dann helfend eingreifen, wenn die Stars aufmüpfig werden.


Sobald ein Film in die Kinos kommt, bewertet ihn das Spiel und zeigt uns so an, was wir bei der nächsten Produktion verbessern sollten.

se mit einem Mausklick in die Hand nehmen und an beliebiger Stelle absetzen. So teilen wir sie zum Arbeiten, Proben oder zum Stressabbau per Alkoholgenuss ein. Neue Gebäude stehen im Baumenü bereit, und wir platzieren sie – wie in einem klassischen Aufbauspiel – frei auf unserem riesigen Firmengelände.

Eifersüchteleien unter Stars

Die Standardansicht verlassen wir übrigens nur selten. Doch wenn wir einen Schauspieler in der Buchhaltung absetzen, um sein Gehalt anzupassen, schaltet das Spiel auf eine neue Ansicht. Hier überprüfen wir in einer Tabelle alle Informationen zum Thema Stargehälter und passen die Gagen unserer Schützlinge an. Der Witz dabei: Die Stars (zu denen neben den Schauspielern auch die Regisseure zählen) kriegen sehr wohl mit, wie es um ihren Status im Vergleich zu den Kollegen bestellt ist. Sobald sie sich unfair behandelt fühlen, werden sie sauer.

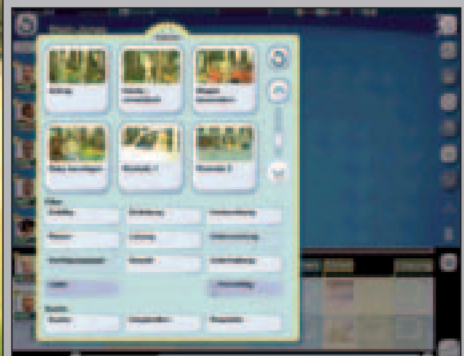
Wenn wir also etwa einen Star mit Barem und Annehmlichkeiten überschütten, füllt sich sein Zufriedenheitsbalken immer mehr. Sobald wir ihm aber zu viel Geld zugestehen, verschlechtert sich die Laune unserer übrigen Darsteller rapide. Hier zeigt das Spiel auch sehr anschaulich, worum es bei fast allen Entscheidungen und Einstellungen in **The Movies** geht. Wie im echten Leben sind wir nämlich stets auf der Suche nach dem optimalen Kompromiss. Die komplexe Spielmechanik gepaart mit einer leicht verständlichen Benutzerführung veranschaulicht uns dabei ziemlich deutlich, was genau unsere Entscheidungen in der Spielwelt bewirken, oder warum etwa ein Film schlecht oder gut bewertet worden ist.

Hilfe im Filmdickicht

Das bedeutet allerdings nicht, dass der Weg an die absolute Spitze der Filmindustrie in **The Movies** ein simpler Spaziergang ist. Unter der leicht zugänglichen Benutzeroberfläche verbirgt sich nämlich eine handfeste Wirtschaftssimulation, die mit zunehmender Spieldauer mehr und mehr Einstellmöglichkeiten bietet und so zunehmend komplexer wird. Um den Einstieg so unkompliziert wie möglich zu halten, erwartet uns zu Beginn ein umfangreiches Tutorial. Diese Online-Hilfe lenkt uns in der kritischen Startphase per Sprachausgabe und Bildschirmanweisungen clever in die richtigen Bahnen. Nach einiger Zeit verstummt zwar die nette weibliche Tutorial-Stimme, aber bei voll aktivierten Hilfen erscheinen während des gesamten Spiels Sprachblasen mit ausführlichen Hilfetexten, die uns neue oder veränderte Gebäude sowie Funktionen erklären.


Informationsflut auf Abruf: Erst mit einem Rechtsklick auf das Starporträt klappen alle **Infoblasen** mit sämtlichen Befindlichkeiten und Charakterwerten der Schauspieler aus.


Einige Gebäude bekommen wir nur, indem wir bestimmte **Meilensteine** erreichen.


Im **Skriptbüro** erstellen wir aus unzähligen vorgegebenen Szenen ein Drehbuch.

FILMKUNST ODER KOMMERZIELLER ERFOLG?



Kommerzieller Erfolg ...
... im Skriptbüro

Richtig wichtig: Das Filmgenre, da das Publikum zu jeder Zeit bestimmte Genres lieber sieht als andere. Die restlichen Einstellungen sind für die Karriere unwichtig, da es dem Spiel egal ist, ob Sie einen Film »Ich esse Deine Currywurst« oder »Indiana Müller und das Geheimnis der verlorenen Festplatte« nennen.

Kreative Köpfe ...
... im Skriptbüro

Wenn Sie einen Film selbst erstellen, um ihn Ihren Freunden vorzuführen, sind natürlich alle Grundeinstellungen wichtig. Genre, Titel, Stars und die Rollennamen sollten passen, wenn Ihr Film halbwegs Sinn ergeben soll. Die detaillierte Struktur unterstützt Sie bei der Szenenauswahl und sorgt für die richtige Dramaturgie.



Kommerzieller Erfolg ...
... im Szeneneditor

Damit Ihre Drehbücher die maximale Qualität erreichen, sollten Sie nur Sets verwenden, die für das Publikum neu sind. Mit alten Sets brauchen Sie deutlich mehr Szenen, um die Skriptwertung aufs Maximum zu treiben. Völlig egal ist hingegen, ob die Szenen aneinander gereiht einen Sinn ergeben.

Kreative Köpfe ...
... im Szeneneditor

Suchen Sie Sets und Szenen aus, die zum Skript und zueinander passen. Staffieren Sie Ihre Stars mit den richtigen Kostümen und Gegenständen aus oder dekorieren Sie die Sets mit dem riesigen Requisitenfundus komplett um. Vergessen Sie auch nicht die Sethintergründe, mit denen Sie zusätzlich für Abwechslung sorgen.

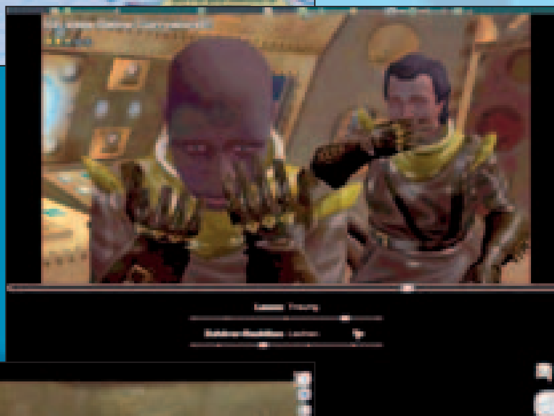


Kommerzieller Erfolg ...
... im Besetzungsbüro

Die vielleicht wichtigste Station einer Produktion. Achten Sie darauf, dass Ihre Stars für das jeweilige Genre geeignet sind (Aussehen, Körperbau, Alter) und dass sie genügend Erfahrung im jeweiligen Genre haben. Ebenfalls wichtig: die Crew-Erfahrung und die Beziehungen der Stars untereinander.

Kreative Köpfe ...
... im Besetzungsbüro

Wenn Sie »nur« einen stimmigen Film für Ihre Freunde drehen, können Sie die Rollen so besetzen, wie Sie es für richtig halten. Die Launen und Talente der Stars können Sie ignorieren, da diese nur für den kommerziellen Erfolg des Films im Spiel wichtig sind. Auf die Crew-Erfahrung müssen Sie auch nicht achten.

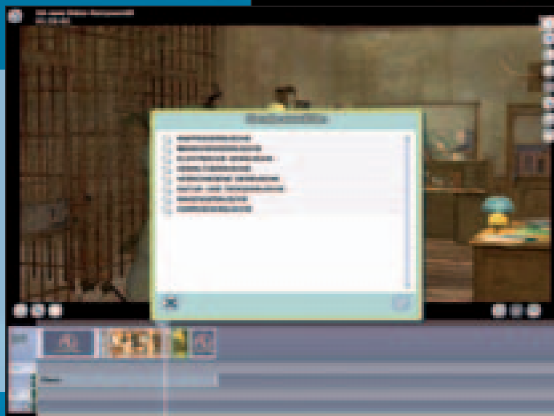


Kommerzieller Erfolg ...
... beim Dreh

Achten Sie darauf, dass die Arbeit nicht durch die Launen und Wehwehchen der Stars beeinträchtigt wird. Sobald die Stimmung eines Stars zu weit absinkt, gönnen Sie ihm eine Pause an der VIP-Bar. Vermeiden Sie zudem, dass zwei Produktionen dieselben Sets benutzen.

Kreative Köpfe ...
... beim Dreh

Nutzen Sie die Regieregler (im Bild unten), um die Schauspieler so agieren zu lassen, wie Sie es sich für diese Szene vorstellen. Da die Einstellungsmöglichkeiten oft meilenweit auseinander liegen (Lachen, Weinen, Langeweile), können Sie hier fast immer entscheidenden Einfluss auf das fertige Produkt nehmen.



Kommerzieller Erfolg ...
... in der Post Production

Wenn Sie ausschließlich für Ihre Spielkarriere Filme drehen, können Sie sich die Anschaffung dieses Gebäudes getrost sparen. Es hat nämlich für den kommerziellen Erfolg eines Streifens im Spiel keinerlei Bedeutung, da The Movies nicht erkennt, was Sie in der Post Production an Ihrem Film verbessert haben.

Kreative Köpfe ...
... in der Post Production

Die vielleicht wichtigste Station für den ambitionierten Nachwuchsregisseur. Schon die mitgelieferten Soundeffekte (vom Furz bis zum Wolfsheulen) sorgen für viel Abwechslung. Echte Profis synchronisieren natürlich jede Sprechrolle mit der eigenen Stimme nach.

INFORMATIONS-OVERKILL ODER GELUNGENES INTERFACE? **SO LENKEN SIE IHR FILMIMPERIUM**

Weltereignisse bestimmen, welche Filmgenres das Publikum bevorzugt. Wenn sich Kriege am Horizont abzeichnen, sind beispielsweise Komödien gefragt.

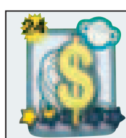
Hier wurde gerade gedreht: Die Crew packt die Kamera ein und macht sich auf zum nächsten Set.

Faule Stars: Wenn wir unseren Lieblingen keine Aufgabe zuweisen, vergnügen sie sich mit den Freizeiteinrichtungen unseres Studios.

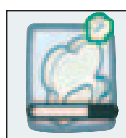
Die Star-Icons zeigen den Charakter, seine derzeitige Tätigkeit (dieser dreht gerade), seine Chart-Position (17) und seine Gesamtlaune (grüner Balken).



Dieses Symbol markiert einen Film im Verleih, der kein Geld mehr einbringt. Ab ins Archiv damit!



Film-Symbole mit einem Dollarzeichen: Dieser Streifen ist im Verleih und bringt uns derzeit Profit.



Diese Produktion wird gerade gedreht. Der Balken zeigt an, wieviele Szenen schon im Kasten sind.



Ein Drehbuch, das gerade im Casting-Büro geübt wird. Der Balken ist voll, also sind die Proben abgeschlossen.

Der Alltag eines Filmmoguls

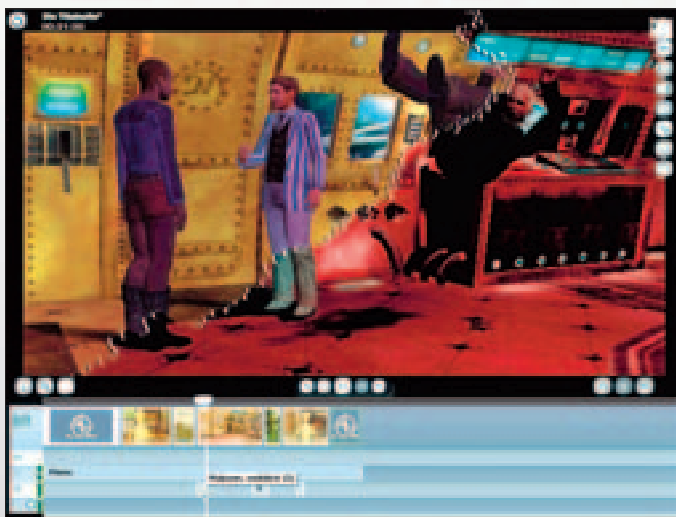
Obwohl das Spiel kontinuierlich um neue Möglichkeiten erweitert wird (teils durch neue Gebäude, teils durch modernere Technik), läuft das eigentliche Filme-Produzieren im Jahr 1980 im Kern genauso ab wie Anno 1920. Zunächst müssen wir natürlich ein Drehbuch haben, das wir auf die Leinwand bringen können. Das lassen wir entweder von unseren Autoren erstellen (dauert einige Zeit) oder wir verfassen es in einem speziellen Gebäude kurzerhand selber. Hierfür legen wir fest, auf welchen unserer Sets die vorgegebenen Szenen spielen sollen, und welche Szene gegeben werden soll. Dabei ist es völlig Schnurz, ob die Szenen aneinander gereiht einen Sinn ergeben. Wichtig ist, dass wir Sets verwenden, die das Publikum nicht schon ausgiebig kennt, und dass wir genügend Szenen im Skript haben, um die höchstmögliche Skript-Qualität zu erreichen.

Das Spiel bewertet beinahe alles (Studios, Stars, Filme) nach einem Fünf-Sterne-System. Unsere Drehbücher können immer nur die maximale Sternwertung erreichen, die unser aktuelles Skriptbüro (einfach: ein Stern, durchschnittlich: zwei Sterne, usw.) zulässt. Während wir den Drehplan erstellen, zeigt uns das Spiel, wie hoch die Wertung unseres jüngsten Machwerks gerade ist. Sobald alle Sterne leuchten und wir somit die derzeit höchste Qualitätsstufe erreicht haben, können wir die Arbeit am Skript beenden und mit dem eigentlichen Dreh beginnen.

Besetzung – ganz ohne Couch

Per Mausklick ziehen wir unser fertiges Drehbuch ins Casting-Büro, wo wir die Hauptrollen besetzen, den Regisseur bestimmen und überprüfen, ob genügend Statisten und Crew-Mitglieder zur Verfügung stehen. Sobald alle Stellen vergeben sind, beginnen die Mitarbeiter mit den Proben. Nach kurzer Zeit sind auch die abgeschlossen und wir können den Dreh starten.

Der läuft mehr oder weniger automatisch ab, und wir können stets verfolgen, womit unser Team gerade beschäftigt ist. Ein rotierendes Kamerasymbol schwebt jeweils über dem Set, an dem gerade gedreht wird. Durch einen Rechtsklick auf dieses Icon (oder auf das entsprechende Symbol am rechten Bildrand) können


Der **Technikfilter** zeigt den Film entweder so, wie er seiner Ära entsprechend aussieht (rechts) oder in perfekter Spielgrafik (links).


Abgeräumt! Für jeden gewonnenen Preis genießen wir bis zur nächsten Preisverleihung bestimmte **Boni**, wie die Halbierung aller Star-Gagen.

wir alle Infos zum Fortschritt des Projekts einsehen. Hier werden auch Probleme angezeigt, etwa wenn sich die Drehpläne von zwei Teams in die Quere kommen und eines warten muss, bis ein bestimmtes Set frei ist.

Launische Leinwandluder

Viel häufiger allerdings entstehen Zwangspausen dadurch, dass ein Star mies gelaunt ist und nicht zur Arbeit erscheint. Die Stimmung unserer Schätzchen errechnet sich aus einer Vielzahl von Faktoren wie Image, Erfolg vergangener Filme, Stress, Langeweile, usw. Den jeweils wichtigsten Wert zeigt das Spiel in einer einzelnen Infoblase, sobald wir mit der Maus über sein Porträt fahren. Mit einem Rechtsklick klappt eine ganze Infosammlung auf und zeigt alle Befindlichkeiten im Detail an. Die Stimmung ist wichtig, da nur gut gelaunte Stars eine herausragende Vorstellung vor (oder hinter) der Kamera abliefern. Wenn also ein Schauspieler mit Nervenzusammenbruch droht, sollten wir schleunigst Gegenmaßnahmen ergreifen. Glücklicherweise lässt sich per Infosystem mit einem


Die Presse hat unsere **besoffene** Regisseurin in flagranti ertappt.



Stolz wie Oscar: Unser Studio räumt auf der **Preisverleihung** ab.

TECHNIK-CHECK

RAM	128	256	384	512	768	1.024

MHz CPU	600 bis 1.000	1.200 bis 1.600	1.800 bis 2.200	2.400 bis 2.800	3.000 bis 3.400
Nvidia Riva TNT/2, Voodoo 3/4, Voodoo 5, Ati Rage 128, Geforce 1, Geforce 2/MX	technisch nicht möglich				
Geforce 3, Geforce 4 MX, Radeon 7000, Radeon 7500, Radeon 8500, Radeon 9000	800x600x16 min. Details	800x600Xx32 min. Details	800x600x32 mittl. Details	1.024x768x32 mittl. Details	1.024x768x32 mittl. Details
	800x600x32 max. Details	1.024x768x32 max. Details	1.024x768x32 max. Details	1.280x1.024x32 max. Details	
Geforce 4, Geforce 5200-5700, Radeon 9200, Radeon 9500, Radeon 9550-9600, Radeon X300/X600	800Xx600x16 min. Details	800x600x32 min. Details	800x600x32 mittl. Details	800x600x32 max. Details	1.024x768x32 mittl. Details
	800x600x32 max. Details	800x600x32 max. Details	1.024x768x32 min. Details	1.024x768x32 mittl. Details	1.280x1.024x32 mittl. Details
Geforce 5800/5900, Geforce 6200, Geforce 6600, Radeon 9700, Radeon 9800, Radeon X700	nicht getestet		800x600x32 max. Details	1.024x768x32 max. Details	1.280x1.024x32 mittl. Details
			1.024x768x32 mittl. Details	1.280x1.024x32 max. Details	1.600x1.200x32 mittl. Details
Geforce 6800, Geforce 7800, Radeon X800, Radeon X850			1.024x768x32 max. Details	1.280x1.024x32 max. Details	1.600x1.200x32 max. Details
			1.280x1.024x32 max. Details	1.600x1.200x32 mittl. Details	

- Mit schwacher CPU und wenig RAM wird das Laden von Spielständen zur Geduldsprobe.
- Wenige Details und niedrigere Auflösung bringen etwa gleich viel Performance-Gewinn. Allerdings verliert das Spiel auf niedrigster Detailstufe viel von seinem Charme.
- Anti-Aliasing sollten Sie erst ab einer Radeon 9800 Pro/Geforce 5900 aktivieren.
- Die minimale Auflösung von The Movies ist 800x600. 640x480 wird nicht unterstützt.
- Wundern Sie sich nicht, wenn The Movies schwächere Rechner nach einiger Zeit in die Knie zwingt. Je mehr Gebäude Sie bauen, desto mehr verlangt das Spiel Ihrer Hardware ab.



Zu intim: Wenn sich unsere Stars noch nicht gut genug kennen, möchten sie nicht von uns an der Bar **verkuppelt** werden.

Blick feststellen, wo unseren Sensibelchen der Schuh drückt. Wenn ein Star einfach überarbeitet ist, sollten wir ihm eine Auszeit gönnen oder ihn zu einem Besäufnis schicken. Das baut Stress ab, führt aber möglicherweise zu einer Alkoholabhängigkeit.

Sobald ein Film dann allen Widrigkeiten zum Trotz abgedreht ist, lassen wir ihn aufs Publikum los, und das Spiel zeigt uns auf mehreren Bildschirmen, wie gut oder schlecht unser jüngstes Machwerk abschneidet. Auch hier ist **The Movies** äußerst transparent, denn es wird haarklein aufgedröselt, wie die Bewertung zu Stande kommt und welche Faktoren welche Rolle dabei spielen.

Der tiefere Sinn?

Abseits vom Tagesgeschäft und dem Ziel, das eigene Studio an die Spitze zu führen, bietet **The Movies** zahlreiche Gelegenheiten, unserer kreativen Ader freien Lauf zu lassen. Im Online-Modus können wir unsere besten Filme auf die Server von Lionhead hochladen und von anderen **The Movies**-Studiobossen bestaunen lassen. Neben einem selbst geschriebenen (und halbwegs sinnvollen) Drehbuch ist hierfür vor allem das Post-Production-Gebäude nötig, in dem wir unseren Meisterwerken den letzten Schliff verpassen können. Dort fügen wir beispielsweise Geräusche ein, verändern die Musik oder synchronisieren den Film mit unserer eigenen Stimme nach. Das bringt uns im Karrieremodus allerdings nicht weiter, da das Spiel solche Veränderungen am Film natürlich nicht erkennen oder gar »belohnen« kann.

Sascha Gliss

THE MOVIES: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, …

… wenn Sie ein Spiel für lange Winterabende suchen

… wenn Sie Spiele wie Die Sims und Cäsar 3 vergöttern

… wenn Sie sich vorstellen könnten, als Kindergärtner zu arbeiten

… wenn Sie sich auch nur ansatzweise für die Filmindustrie interessieren

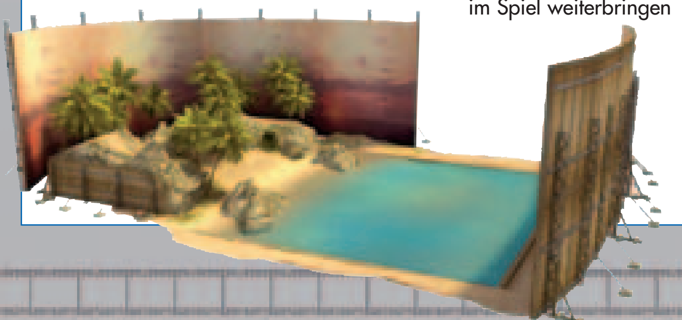
Sollten Sie nicht kaufen, …

… wenn Ihnen Mikromanagement à la Die Siedler 4 ein Graus ist

… wenn Sie sich mit einem Spiel nicht länger als 30 Minuten am Stück beschäftigen wollen

… wenn Ihnen »wuselige« Spiele nicht liegen

… wenn Sie gern hätten, dass die selbstgemachten Filme Sie im Spiel weiterbringen



SASCHA GLISS



Ihr Experte für Strategie

Der nächste Freizeitkiller

Ja, ich bin ein großer Film-Fan. Das allerdings ist nicht der Grund, warum ich von The Movies begeistert bin. Vielmehr bin ich schlicht überwältigt von der allgegenwärtigen Liebe zum Detail, der genialen Bedienung und der allgemeinen Zugänglichkeit dieses Spiels.

Die Mikromanagement-Orgie

Gelegenheitsstrategen sollten sich allerdings nicht vom schnuckeligen Look täuschen lassen: Wer es bis an die Spitze schaffen will, muss sich intensiv um seine Schützlinge kümmern und darf im hektischen Alltagsgeschäft nie den Blick fürs Detail verlieren. Gerade wenn ich tiefer in die Welt der Stars einsteige und mich um deren Beziehungen kümmere, ist Mikromanagement pur angesagt. Wer das nicht mag, könnte von The Movies enttäuscht werden.

Meine Wertung 90

DANIEL PEMBERTON



Ihr Experte für Raumpflege

Ich bin hier der Star!

Was wären die Damen und Herren Schauspieler ohne mich und meine Kollegen? Schließlich müssen wir den ganzen Tag diesen Diven hinterherputzen. Sonst sähe das Studio bald aus wie ein Saustall. Mülleimer ignorieren diese so genannten »Künstler«, vor allem dann, wenn sie wieder völlig besoffen durch die Kulissen stolpern. So ein zünftiger Hausmeisterstreik würde den Studiobossen vielleicht klar machen, dass wir die eigentlichen Stars der Filmindustrie sind!

SUSANNE BRAUN



Ihre Expertin für Strategie

Was will frau mehr?

The Movies macht Laune: Das Aufbauen geht fix, das Filme drehen ist kinderleicht, und die Bedürfnisse der Stars – naja, die erledige ich nebenbei. Vor allem die einfache Bedienung des komplexen Wirtschaftsparts hat mich überrascht. Sehr gelungen finde ich auch den Hauch Realismus, den mir die Weltevents wie der Zweiten Weltkrieg bringen. Nur, dass ich ständig Ornamente bauen muss, nervt.

Meine Wertung 89

SIMON FISTRICH



Ihr Experte für Strategie

Das ist kein Spiel, das ist harte Arbeit

So ganz kann ich die Begeisterung von Sascha und Susanne nicht nachvollziehen. Klar, The Movies steckt voller genialer Ideen und hat ein tolles Konzept. Damit mein Studio aber ganz oben mitspielt, stehe ich für meinen Geschmack zu oft unter Strom: Sind meine Schauspieler zufrieden? Habe ich genug Snackbuden und Hausmeister? Ist das neue Skript schon in Arbeit?

Da Automatikfunktionen fehlen, ist mir das auf Dauer einfach zu viel Mikromanagement. Wenn aber genau das Ihr Steckenpferd ist, zögern Sie nicht mit dem Kauf: Schöner wurde noch keine Wirtschaftssimulation verpackt.

Meine Wertung 86

THE MOVIES

Multiplayer
Einzel-PC (– Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (– Spieler)

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (52 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Wirtschaftssimulation
Entwickler/Publisher	Lionhead/Activision
Webseite	www.lionhead.com/themovies
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	9
Steuerung	9
Multiplayer	–

PRO
- genAiale Bedienung
- rundum gelungene Atmosphäre
- ausführliches Tutorial
- Endlosspiele im Sandkastenmodus
- Filme selber drehen und bearbeiten
- lebendige Spielwelt
- relativ kleiner Hardware-Hunger
- detailverliebte Grafik
- abwechslungsreiche Sound-Kulisse
- riesige Auswahl an Szenen und Sets

KONTRA
- Mikromanagement sehr wichtig
- Sprachausgabe auf Deutsch schlechter

SASCHA GLISS	90
SIMON FISTRICH	86
SUSANNE BRAUN	89

Durchschnitts-Wertung der Tester **88**



Verhandlungen mit menschlichen Diplomaten (hier: Tester Steidle und Valtin) gestalten sich naturgemäß kniffliger als mit Computerhändlern.



Der Spielablauf ist vom Solomodus kaum zu unterscheiden. Im Mittelpunkt steht nach wie vor der **Städtebau**, Kriegsführung auf Rang zwei.



CIVILIZATION 4 MULTIPLAYER-TEST



Wir haben Ihnen den **Langzeit-Multiplayer-Test** versprochen. Hier ist er!

Ob nun mit Mitspielern aus Fleisch und Blut oder gegen den Computer, Ihre Aufgabe ist die gleiche: Als Übervater lenken Sie über sechs Jahrtausende die Geschicke eines Erdenvolks, von den Anfängen in einer kleinen Lehmhüttensiedlung bis in die Neuzeit mit ihren Wolkenkratzern, Computern und Atomkraftwerken. Forschen, Städtebau, Kriegsführung, Dimplomatie – darum drehen sich Solo- wie Multiplayer-Matches.

Menschlicher Hinterhalt

Den großen Unterschied machen die Mitspieler. Verhandlungspartner mit Haut und Haaren stellen sich nun einmal deutlich cleverer an als die beschränkten KI-Kameraden von **Civilization 4**. Die schlagen sich im Aufbau zwar wacker, sobald aber die Kriegstrommeln scheppern, sehen sie ganz schön alt aus. Ganz zu schweigen davon, dass manche Gemeinheit wohl nur ein menschliches Hirn ersinnen kann. Etwa einen Waffengang zwischen zwei Nachbarn anzuzetteln, nur um dann wenig später über die beiden geschwächten Kontrahenten herzufallen.

Allein in der Wüste

Da die Einheiten und Gebäude der 18 Völker ohnehin bis auf eine Handvoll Ausnahmen die gleichen sind, gibt es keine Balancing-Schwächen zu beklagen. Höchstens die Anführer bringen die Kräfteverhältnisse etwas aus dem Gleichgewicht. Im Allgemeinen haben sich beim Testen die Staatschefs mit finanziellen oder militärischen Vorteilen als beste Wahl erwiesen, da friedliches Expandieren ohne vorherige Absprache kaum möglich scheint. Es existiert allerdings eine Option, die Kriege generell ausschließt.

Wesentlich schwerer wiegen da die genau wie im Solomodus ausgewürfelten Startbedingungen. Wer Pech hat, beginnt mitten in der Wüste und kann sich aus dem Rennen auch gleich wieder verabschieden. Allerdings stehen eine Reihe von Mehrspielerkarten offen, die dieses Risiko durch ihren ausgewogenen Aufbau nicht bergen. Ärgerlich: Solo-Szenarien wie Europa lassen sich im Multiplayer-Modus nicht anwählen.

Rüdiger Steidle

GRAFIKFEHLER MIT ATI-KARTEN

In die Verkaufsversion von Civilization 4 hat sich ein schwerwiegender Fehler eingeschlichen, der auf manchen Grafikkarten mit Ati-Chipsatz für schwarze Bildschirme sorgt. Ausgerechnet die 9800er und X800er, auf denen wir Civ 4 unter anderem getestet haben, sind davon nicht betroffen, deshalb ist es bei unserem Test in der letzten Ausgabe nicht aufgefallen. Ein Fan-Patch in den Foren von www.apolyton.net schafft vorübergehend Abhilfe, ein offizielles Update soll in Kürze folgen.

RÜDIGER STEIDLE



Ihr Experte für Strategie

Ein Muss: ein gutes Buch für die Wartezeit

Mehrspieler-Fans brauchen für Civilization 4 vor allem eines: Geduld. Im späteren Spielverlauf kann es frustrieren, minutenlang zu warten, bis der Gegner seine 100 Panzer verschoben hat. Ein Glück, dass man jederzeit speichern und die Partie später fortsetzen kann.

Technisch klappt alles reibungslos: Verbindungsqualität, Download von Spielständen. Einziger Nachteil: Bei wichtigen Ereignissen, etwa Kämpfen, zoomt die Kamera nicht automatisch zum Ort des Geschehens wie im Solospiel.

Meine Wertung 90

GEORG VALTIN



Ihr Experte für Strategie

Vereint statt gegeneinander

Civilization 4 ist kein Multiplayer-Spiel für schnelles Kräftemessen, denn es entfaltet auch bei Partien mit menschlichen Spielern seine epische Breite. Ich sage bewusst »mit« menschlichen Spielern, denn uns hat es beim Test besonders viel Spaß gemacht, die KI mit koordinierten Angriffen auszumanövrieren. Gegeneinander zu spielen ist mir zu viel Arbeit und macht wenig Spaß.

Meine Wertung 91

CIVILIZATION 4

Multiplayer
Einzel-PC (12 Spieler)
Netzwerk (12 Spieler)
Internet (12 Spieler)

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (226 Seiten)

Sound	5.1-Surround
Genre	Runden-Strategie
Entwickler/Publisher	Firaxis/Take 2
Webseite	www.civilization4.de
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	9 Stufen; mittel bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	Grafikkarte	CPU	RAM
1.024x768	Geforce 3	1,6 GHz	512 MB
1.280x1.024	Geforce 4	2,2 GHz	1,0 GB
1.600x1.200	Geforce FX	2,8 GHz	1,5 GB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	8
Multiplayer	7

PRO
- durchdachte Bedienung
- Hilfen für Einsteiger
- komplexer, vielfältiger Spielablauf
- sinnvolle, aber bedächtige Neuerungen

KONTRA
- Mikromanagement artet in Arbeit aus
- zufällige, oft unfaire Startbedingungen

RÜDIGER STEIDLE	90
GEORG VALTIN	91

Durchschnitts-Wertung der Tester: **91**




Die **Server-Site**: Mit jedem Sieg steigt Ihr Hauptstadt-Level. Rechts stellen Sie Ihr Kartendeck für die Schlacht zusammen.


Seit StarCraft sind schnelle Angriffe in der **Startphase** (Rush) in Mode. Dagegen hilft nur Rekrutieren weiterer Verteidiger.



AGE OF EMPIRES 3 ONLINE

Multiplayer-Feldtest: Wir haben uns mit der Verkaufsversion auf Ensembles Servern gekloppt.

In der letzten PC PowerPlay haben wir **Age of Empires 3** getestet; das Echtzeit-Strategiespiel sackte 87% ein. Aber, da es nur zwei sehr ähnliche Multiplayer-Modi hat, lediglich eine 7er-Wertung in der Multiplayer-Note. Doch wir haben weiter getestet: Wie spielt sich die Verkaufsversion online, wenn sich Tausende auf den Servern der Ensemble Studios tummeln? Klappt technisch alles? Wie wirken sich die Heimatstädte und Nations-Boni aus?

Alle Karten an Deck!

Sobald Sie einen Account (Spitzname, Passwort, Mailadresse) angelegt haben, checkt **Age 3** Ihre installierte Version auf benötigte Updates; bei Redaktionsschluss war das Version 1.01a, die Sie auch auf unserer DVD finden. Tipp: Möglichst vorher patchen, das Auto-Update dauert vergleichsweise lang.

Ensembles Server-Site sieht zwar furchtbar altmodisch aus, birgt aber nette Ideen: Wir dürfen uns einen Avatar zulegen, unsere Heimatstadt taufen, das Start-Kartendeck zusammenstellen. Letzteres funktioniert wie in den Kampagnen: Mit gewonnenen Schlachten steigt der Level der Heimatstadt, wir können zusätzliche Boni freischalten, die wir in den Missionen wie in einem Kartenspiel ausspielen – etwa einen Extratrupp Reiter oder schnelleres Holzfällen. Tipp: Suchen Sie sich danach Gegenspieler, deren Stadtlevel ungefähr gleich ist, ansonsten sind Sie zu stark im Nachteil.

Partnervermittlung

Per Matchmaker suchen Sie sich Partner für die 1-vs.-1- bis 4-gegen-4-Schlachten. Ab insgesamt vier Spielern dauert das allerdings – einzelne Gegenspieler fanden wir nach Sekunden, bei dreien dauerte es schon mal fünf Minuten und mehr – trotz stets über 2.000 Spielern, die bei unseren Tests (nachmittags, spätabends, am Wochenende) online waren.

Nicht erschrecken: In der ersten Spielminute ruckelt's ein wenig, danach läuft's selbst mit ISDN flüssig, auch bei großen Schlachten. Viele unserer Gegenspieler versuchten in den ersten Minuten, uns zu »rushen«, also schon sehr früh anzugreifen – das ist eine große Umstellung, wenn Sie vorher ausschließlich gegen Computergegner angetreten sind; Sie sollten also Ihrem Helden gleich ein paar Verteidiger zur Seite stellen.

Wir haben zudem verschiedene Nationen gespielt, um das Balancing zu testen. Die acht Völker haben nämlich unterschiedliche Boni, so kriegen die Deutschen mit jeder Schiffsladung aus der Heimatstadt ein paar Ulanen-Soldaten dazu, die Russen können billiger rekrutieren. Ergebnis: Es gibt keine »Supermacht«, die Boni sind ausgeglichen verteilt.

Martin Deppe

MARTIN DEPPE



Ihr Experte für Strategiespiele

Wildwest-Strategie

Ich muss leider gestehen, dass ich in den ersten Online-Schlachten ganz schön einen auf die Mappe bekommen habe. Die frühen Heimatstadt-Verstärkungen erlauben nämlich Rush-Angriffe – wer dann (wie ich) noch fleißig Rohstoffe sammelt, um in die nächste Epoche zu kommen, wird selbige nicht mehr erleben.

Im Gegensatz zu dem vergleichsweise gemächlichen Solokampagnen mit Aufbauen, Forschen und Irgendwann-mal-Zuschlagen spielen sich die Internet-Schlachten flotter. Single- und Multiplayer ergänzen sich also – prima!

Meine Wertung 92

DAVID BERGMANN



Ihr Experte für Strategiespiele

Hat noch Balancing-Schwächen

Die Heimatstädte können Mehrspielerpartien schnell aus dem Gleichgewicht bringen. Das lässt sich umgehen, indem man die Rohstoffvorräte der Kontrahenten erhöht, dann fällt aber die spannende Aufbauphase kürzer aus.

C&C Generäle und WarCraft 3 spiele ich immer noch lieber, auch weil dort die Bedienleisten ausgereifter sind und mich beim Mikromanagement nicht behindern.

Meine Wertung 82

AGE OF EMPIRES 3

Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler), Netzwerk (8 Spieler), Internet (8 Spieler)
Ausstattung	3 CDs, Handbuch (53 Seiten + Techtree)
Sound	Stereo
Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler/Publisher	Ensemble/Microsoft
Webseite	www.agecommunity.com
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600, Grafikkarte Geforce 2	CPU 1,4 GHz	RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768, Grafikkarte Geforce 3	CPU 2,4 GHz	RAM 512 MB
Auflösung 1.280x1.024, Grafikkarte Geforce 6800	CPU 3,4 GHz	RAM 1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	9
Steuerung	8
Multiplayer	7

PRO
- Missionen mit sehr viel Abwechslung
- Nebenaufträge und Secrets
- erstklassige Zerstörungseffekte
- Heimatstadt-Kartendecks

KONTRA
- hässliches »Holz«-Interface
- große Schlachten sind unübersichtlich

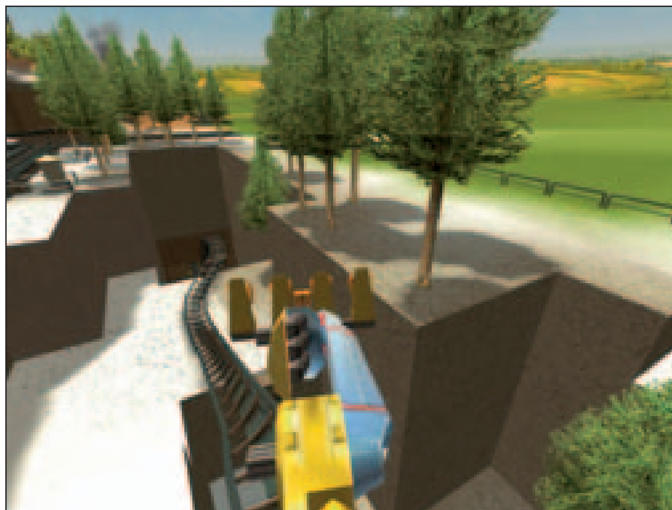
Durchschnitts-Wertung der Tester

MARTIN DEPPE	92
DAVID BERGMANN	82

87



Nein, die Dinos sind nicht los. Neue **Animatronik-Elemente** bringen unsere Besucher zum Staunen und locken noch mehr Gäste an.



Die Robobahn ist eine der neun neuen Achterbahnen. Den **Tunnel**, in den die Bahn gleich fährt, baut das Programm automatisch.

ROLLERCOASTER TYCOON 3 WILD!

Die erfolgreichste Simulation im Achterbahngewerbe geht in die nächste Runde: Im zweiten Addon beglücken Sie Ihre Parkbesucher mit exotischen Pflanzen und wilden Tieren.





Herzlich willkommen zu **Zoo Tycoon** – äh, herzlich willkommen zur neuesten Erweiterung von **Rollercoaster Tycoon 3**. Hinter dem schlichten Namen **Wild!** verbergen sich Raubkatzen, Steppentiere und Hauspferde, um deren Wohl Sie sich ab sofort kümmern dürfen. Frontier Labs hat zwölf neue Szenarios für Achterbahn-Tycoons entwickelt. Dabei liegt das Hauptaugenmerk auf den Tieren, die sich in Ihrem Park tummeln. Die wollen nämlich gefüttert werden, brauchen Platz und Gesellschaft.

Ach du Kacke!

Die Missionen im Karrieremodus erinnern mit ihren Zielen stark an das erste Addon **Soaked!** Trotzdem langweilt uns das nicht, da wir genügend neue Attraktionen und Fahrgeschäfte bauen können. Anders als in **Soaked!** sind die Ziele der Szenarios sehr stark auf die neuen Inhalte, nämlich den Zoobetrieb ausgelegt. So kommen wir in den Genuss, auf Elefanten zu reiten und eine Löwenshow zu besuchen.



Bei den Löwenshows geht's wild her: Das Programm stellen Sie mit dem **Feuerwerkseditor** zusammen.

VIDEO & TIPPS

Auf unserer DVD können Sie bestaunen, wie wir einen alten Park wieder aufmöbeln und den wilden Tieren ein gemütliches Zuhause bieten. Zusätzlich finden Sie auf unseren Tipps&Tricks-Seiten nützliche Hilfestellungen für den Betrieb Ihres Zoos.



Keilereien unter den Tieren gibt's oft. **Einblendungen** verraten, welche Bedürfnisse Ihre Zöglinge gerne erfüllt hätten, und wie es ihnen geht.



Entflohene Tiere jagen wir mit dem **Betäubungsgewehr**. Im Karrieremodus ist das Einfangen eine Nebenaufgabe.

Nebenbei erfüllen wir unsere Missionsziele, retten einen Zoo, begleiten Berühmtheiten und räumen den Dung aus den Gehegen.

Der Tierschutzverein ist immer wachsam – geht es einem Tier schlecht, weil zum Beispiel das Gehege zu klein ist, gibt's für das Viech einen Freiflug mit dem Hubschrauber zurück in die Wildnis. Oder aber ein Zebra schubbert sich zu oft am selben Zaun. Der bricht, und schon steht das Zebra außerhalb des Geheges. Dann dürfen wir das Betäubungsgewehr zücken und auf Großwildjagd gehen.

Gehegt und gepflegt

Ihren eigenen Zoo zu bauen ist unkompliziert, trotzdem müssen Sie einige Dinge beachten. Wenn Sie ein Elefantengehege errichten wollen, können Sie natürlich keinen Holzzaun verwenden – es sei denn, das Einfangen der Dickhäuter macht Ihnen so viel Spaß, dass Sie nichts anderes mehr machen wollen. Ein Elektrozaun muss her, außerdem ein Elefantenhaus, in dem die grauen Riesen gefüttert werden. Ein paar Bäume gepflanzt und ein wenig Spielzeug verteilt – schon ist das neue Heim fertig.

Bevor Sie allerdings Tiere einkaufen, sollten Sie sich deren Vorlieben anschauen, die per Einblendungen erscheinen, sobald Sie mit der Maus über das Elefantensymbol fahren. Geselligkeit und Platzbedarf sind wichtige Anzeigen, die Sie nicht ignorieren sollten. Ein ungeselliger Eisbär, der sich mit fünf Artgenossen in einem Winzgehege aufhält, ist ebenso unglücklich, wie eine Gazelle, die sich als gefundenes Fressen im Leopardenkäfig aufhält.

Jubel!

Neue Bahnen dürfen auch nicht fehlen. Es gibt zwar nur neun frische Achterbahnen, doch die haben's in sich. In der Splitbahn zum Beispiel starten die Parkbesucher zwar zusammen im Bahnhof, doch danach trennen sich die Wege der Waggons und nehmen dann unabhängige Streckenabschnitte.

Eine revolutionäre Neuerung vereinfacht den Bahnenbau enorm: Wir müssen nicht mehr auf ebenem Land bauen, sondern können unsere Konstruktionen durch Tunnels unter der Erde führen, die das Programm automatisch einfügt. So müssen wir das Land nicht mehr per Hand tiefer legen, um für eine Bahn den richtigen Anschluss an die Station zu finden. Schade ist aber, dass die automatische Bahnvervollständigung die Neuerung nicht ausnutzt – es dauert immer noch ewig, bis das Programm eine Lösung findet. Wenn überhaupt.

Rausschmiss

Wenn Sie nicht darauf verzichten wollen, neben Ihre Raubtiershow ein Schwimmbecken zu bauen, müssen Sie zuerst **Wild!** und dann **Soaked!** installieren, sonst stehen Ihnen die Badevergnügen nicht zur Verfügung. Und falls Sie **Soaked!** schon auf der Platte haben, müssen Sie umständlicherweise erst **Wild!**, dann erneut **Soaked!** installieren. Auch Ihre gespeicherten Sandkastenszenarios, in denen Sie Elemente von **Soaked!** verwendet haben, laufen nicht ohne die Erweiterung auf Ihrem PC.

Wenn Ihr Rechner die Besucheranstürme überhaupt mitmacht: Für unsere Videoaufnahmen mussten wir 1.800 Gäste aus unserem Park schmeißen und den Tag-Nacht-Wechsel deaktivieren, damit aus dem Video keine Diashow wurde. **Rollercoaster Tycoon 3: Wild!** ist hardwarehungrig wie das Hauptprogramm. Da die Besucheranzahl in den Karriereszenarien gering ist, läuft die Erweiterung ohne Probleme. Im Sandkasten mit Bahnen, Pools und Wildtieren geht allerdings fast gar nichts mehr.

Susanne Braun

SUSANNE BRAUN

Ihre Expertin für Strategie



Zoo, Freibad, Achterbahn – was will ich mehr?

Wild! macht mir mehr Spaß als Soaked!. Warum? Die neuen Elemente werden besser in den Karrieremodus eingebaut. Außerdem schau ich so gerne den knuffigen Tieren zu – ich weiß, Frauen finden alles knuffig. Aber zusammen mit der einfachen Bedienung, der tollen Grafik und den fordernden Missionen ist das Addon klasse.

Wenn die Hardwareanforderungen nicht so hoch wären. Was bringt mir ein Park, in dem sich keine Besucher aufhalten, weil das Bauen sonst zu lange dauert?

Meine Wertung **86**

DAVID BERGMANN

Ihr Experte für Strategie



Wenig Neues

Beim Managen eines Freizeitparks bin ich sofort dabei – Tierparks hingegen sind nur bedingt meine Sache. Insofern macht mich das neue Addon nicht wirklich an. Zum Glück gibt's ja auch neue Fahrgeschäfte, mit denen ich mein Parkgelände verschönern kann.

Der Suchtfaktor ist nach wie vor spitze, allerdings vermisse ich Verbesserungen in Sachen Streckenbau und Performance.

Meine Wertung **83**

RCT 3: WILD!

Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
	Netzwerk (– Spieler)
	Internet (– Spieler)
Ausstattung	1 CD, Handbuch (26 Seiten)
Sound	Stereo
Genre	Aufbaustrategie-Addon
Entwickler/Publisher	Frontier Labs/Atari
Webseite	www.rollercoastertycoon.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahren
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	Grafikkarte	CPU	RAM
800x600	Radeon 8500	1,0 GHz	256 MB
1.024x768	Radeon 9800	1,8 GHz	512 MB
1.024x768	Radeon X800	3,0 GHz	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	9
Multiplayer	–

PRO
- vereinfachter Achterbahnbau
- tolle Grafik
- große Tiervielfalt
- abwechslungsreiche Szenarios

KONTRA
- Missionen ähneln sehr dem ersten Addon
- hohe Hardware-Anforderungen

Durchschnitts-Wertung der Tester

SUSANNE BRAUN	86
DAVID BERGMANN	83

85


Der **Hauptbildschirm** bietet im Vergleich zum Brettspiel wenig Übersicht.


Die **3D-Ansicht** ist eher überflüssig denn eine richtige Alternative.

PUERTO RICO

Wie weit lässt sich der Reiz eines hochinteressanten Brettspiels auf den PC übertragen? Nur sehr eingeschränkt.

Vor knapp zwei Jahren brach eine wahre Welle von Brettspiel-Umsetzungen über uns herein. Nachdem es bald wieder sehr ruhig um das Genre wurde, erfolgt nun mit **Puerto Rico** ein weiterer Anlauf. Die Vorlage von Ravensburger wurde exzellent gewählt, denn der Wirtschafts-Strategie-Mix gehört neben den **Siedlern von Catan** zu den besten und erfolgreichsten deutschen Brettspielen überhaupt.

Geld oder Punkte?

Ziel ist, auf einer Insel einen funktionierenden Wirtschaftskreislauf aufzubauen. Dazu errichten Sie Plantagen und pflanzen Mais, Zucker, Tabak, Indigo und Kaffee an. Erträge erzielen Sie aber nur, wenn auch die passenden Produktionsgebäude bereit stehen. Zudem müssen alle Plantagen und Bauwerke mit Arbeitern besetzt sein, sonst sind sie wirkungslos.

Produzierte Waren verkaufen Sie für dringend benötigte Dublonen an ein Handelshaus oder verladen sie auf Transportschiffe im Austausch gegen Siegpunkte. Die sind das eigentliche Ziel: Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt – neben verschifften Waren bringen auch errichtete Gebäude Siegpunkte ein.

Zusätzlich zu den Produktionsstätten haben Sie in der Bauphase auch noch etliche Sondergebäude mit einer bestimmten Funktion zur Auswahl. Ein Lagerhaus etwa kann Waren speichern, die ansonsten »verfaulen« würden. Mit einer Hazienda darf man gleich noch eine zweite Plantage errichten. Und die besonders teuren, gleich zwei Bauplätze einnehmende Top-Gebäude haben keine spezielle Funktion, bringen am Ende aber zusätzliche, oftmals entscheidende Siegpunkte ein.

Karibische Rollenspiele

Puerto Rico läuft in den brettspielüblichen Runden ab. Der Mechanismus ist dabei hochinteressant, weil wir jedes Mal in eine neue »Rolle« schlüpfen. Wählen wir den Baumeister, darf reihum jeder ein Gebäude errichten. Wer die jeweilige Rolle gewählt hat, ist nicht nur als erster dran, sondern erhält ein zusätzliches Privileg – in diesem Fall etwa niedrigere Baukosten. Das Spiel lebt neben seinen vielfältigen Strategien davon, dass man gerne viel mehr machen möchte, als gerade möglich ist: Den Plantagen fehlt es an Arbeitern, für das dringend nötige Produktionsgebäude muss man erst Geld erwirtschaften. Und wenn nicht bald ein Lagerhaus dasteht, dann verfaulen die mühsam angehäuften Vorräte ...

Die PC-Umsetzung krankt neben einer gewissen Sinnlosigkeit an den typischen Unzulänglichkeiten solcher Konvertierungen. Die normale 2D-Ansicht wirkt unübersichtlich, da die Spielelemente fast alle auf einen einzigen Bildschirm gepfercht sind. Und die alternative 3D-Ansicht macht sich vielleicht gut auf der Packungsrückseite, ist aber überflüssig wie ein Kropf. Immerhin liegen die im Spiel enthaltenen neuen Gebäude auch in Kartonform fürs Brett-Original bei. Und dort sind sie auch eindeutig besser eingesetzt.

Michael Galuschka

MIKKL GALUSCHKA
Ihr Experte für Strategie



Am Küchentisch ist's schöner

Als Brettspiel ist Puerto Rico eine absolute Wucht. Als PC-Spiel leidet es unter der üblichen Problematik: Die Umsetzung macht einfach keinen richtigen Sinn. Gegen den Computer zu wenig herausfordernd, zu mehreren an einem Rechner völliger Quatsch, und online kann ich es auf www.brettspielwelt.de umsonst spielen.

Auch die Umsetzung kann mich nicht begeistern. Die KI agiert selbst auf der höchsten Stufe berechenbar-harmlos und taugt damit kaum als Sparringspartner für echte Brettspiel-Partien.

Meine Wertung **53**

RÜDIGER STEIDLE
Ihr Experte für Strategie



Lieber mit Konkurrenten aus Fleisch und Blut statt Silizium

Puerto Rico macht es Einsteigern nicht gerade leicht. Das »Tutorial« war mir mit seinen lieblosen Textwüsten jedenfalls keine große Hilfe. Zum Glück finden sich im Spielbildschirm selbst zahlreiche nützliche Erläuterungen. Nachdem ich die Regeln erst einmal verinnerlicht hatte, habe ich mich schnell nach menschlichen Mitspielern gesehnt.

Meine Wertung **39**

PUERTO RICO

Multiplayer	Einzel-PC (5 Spieler), Netzwerk (5 Spieler), Internet (5 Spieler)
Ausstattung	1 CD, Handbuch (20 Seiten)
Sound	Stereo
Genre	Wirtschaftssimulation
Entwickler/Publisher	Dartmoor Softworks/bhv
Webseite	www.bhv.de
ca. Preis	20 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600, Grafikkarte Riva TNT	CPU 400 MHz	RAM 64 MB
Auflösung 1.024x768, Grafikkarte Geforce	CPU 600 MHz	RAM 128 MB
Auflösung 1.280x1.024, Grafikkarte Geforce 2	CPU 1,0 GHz	RAM 256 MB

EINZELNOTEN

Grafik	4
Sound	3
Steuerung	6
Singleplayer	5

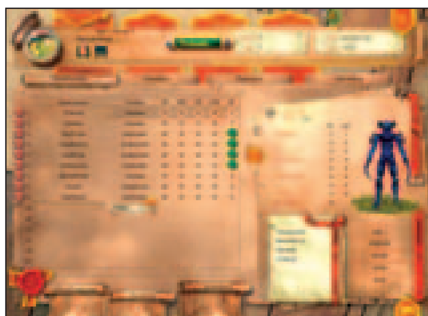
PRO
- geringe Hardwareanforderung
- exzellente Brettspielvorlage
- Online-/Netzwerk-fähig

KONTRA
- sinnloser 3D-Modus
- umständliche Bedienung
- mäßige PC-Umsetzung

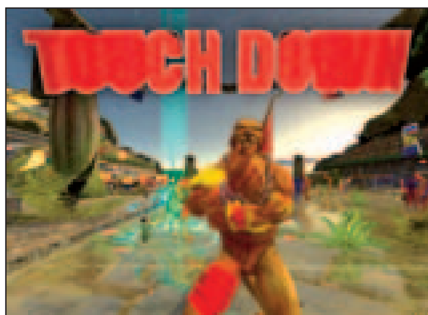
Durchschnitts-Wertung der Tester

MIKKL GALUSCHKA	53
RÜDIGER STEIDLE	39

46



In diesem Menü statten Sie Ihre Spieler im **Karrieremodus** mit neuen Fähigkeiten aus.



Chaos League ist zwar kein Augenschmaus, macht grafisch aber eine gute **Figur**.



Chaos League erfordert einige Einarbeitungszeit. Nicht nur wegen des Spielkonzepts, sondern wegen der gewöhnungsbedürftigen Bedienung mit Dutzenden kleiner **Buttons**.

CHAOS LEAGUE – SUDDEN DEATH

Wenn Elfen und Orks zum Football antreten, fließt Blut: **Chaos League ist kein Sport für Weicheier.**

Was nach einem Abklatsch der **Madden NFL**-Reihe klingt, ist tatsächlich ein Echtzeit-Strategiespiel. Mit der Maus dirigieren Sie Ihre Spieler über das Schlachtfeld und müssen dabei von Regelwerken keine Ahnung haben, denn in **Chaos League – Sudden Death** ist alles erlaubt. Statt rüpelhaften Bodychecks stehen handfeste Prügeleien an der Tagesordnung. Vor dem Spiel können Sie den Schiedsrichter schmieren, Ihren Spielern Dopingmittel verabreichen oder dem gegnerischen Quarterback die Russenmafia auf den Hals hetzen. Je fieser Sie sind, desto höher die Erfolgsaussichten.

Immer das Gleiche

Diese Gemeinheiten sind allerdings auch das spaßigste Element an **Sudden Death**. Die eigentlichen Spiele sind eher langweilig. Die gegnerische Mannschaften in Rauferei verwickeln, im richtigen Moment losstürmen und einen Touch Down landen – das ist die Taktik, die zum Sieg führt. Immer wieder. Im Mehrspielermodus ist das spaßig, im Einzelspielermodus unterfordert die dümmliche KI. Dafür gibt's hier einen fordernden Meisterschafts-Modus, in dem wir unseren Spielern immer neue Tricks beibringen dürfen. Außerdem können wir nur hier das Spiel zwecks besserer Übersicht jederzeit pausieren, denn die Mehrspielerschlachten laufen komplett in Echtzeit ab.

Weder Nachfolger noch Addon

Besitzern von **Chaos League** (letztes Jahr erschienen) raten wir vom Kauf ab. **Sudden Death** ist nämlich nur eine Neuauflage mit drei neuen Rassen, einer Mini-Ausgabe der Meisterschaft für zwischendurch und ein paar Micker-Features. Wenn Sie die Erstausgabe nicht besitzen und gerne mit Freunden im Netzwerk spielen, dürfte Ihnen **Sudden Death** spaßige Nachmittage bescheren.

David Bergmann

DAVID BERGMANN



Ihr Experte für Strategie

Im Einzelspielermodus schnell zu langweilig

Chaos League würde mir richtig gut gefallen ... wenn nicht ein Spiel wie das andere abliefe. Gerade im Einzelspielermodus ist für mich aber zu schnell die Luft raus. Trotz des gut gemeinten Karrieremodus und den, ständigen Verbesserungen für mein Team. Im Mehrspielermodus sieht das anders aus. Hier bin ich stärker gefordert.

Trotzdem fehlt Chaos League das gewisse Etwas. Stärkere Unterschiede zwischen den Völkern, mehr Spezialfähigkeiten für mehr Abwechslung etwa.

Meine Wertung 72

RÜDIGER STEIDLE



Ihr Experte für Strategie

Etwas andere Echtzeit-Strategie

Ein echter Runden-Modus wäre mir zwar lieber, die automatische Pausenfunktion ist aber ein guter Ersatz. In reinen Echtzeit-Partien spielt sich Chaos League für meinen Geschmack zu hektisch. In den Mehrspieler-Matches gegen den Schnellklicker-Kollegen Bergmann habe ich kein Land gesehen.

Wären Steuerung und Menüs nicht so umständlich, würde mich Chaos League noch länger fesseln.

Meine Wertung 76

CHAOS LEAGUE

Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler), Netzwerk (6 Spieler), Internet (6 Spieler)
Ausstattung	1 CD, Handbuch (44 Seiten)
Sound	Stereo
Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler/Publisher	Cyanide/Flashpoint
Webseite	www.chaosleaguegame.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	5 Stufen; leicht bis mittel
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	Grafikkarte	CPU	RAM
800x600	Radeon 7200	800 MHz	256 MB
1.024x768	Radeon 8500	1,5 GHz	512 MB
1.600x1.200	Radeon 9500	1,8 GHz	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	8
Multiplayer	8

PRO
- unkonventionelle Spielidee
- motivierender Karrieremodus
- es macht Spaß, fies zu sein

KONTRA
- schwache KI
- unübersichtliche Menüführung
- im Mehrspielermodus sehr hektisch

Durchschnitts-Wertung der Tester: **74**
DAVID BERGMANN 72
RÜDIGER STEIDLE 76


Familienfoto bei den **Galapagos-Riesenschildkröten**: Gleich zwei Junge tapsen in Richtung Futter. Nachwuchs lockt besonders viele Gäste an.


Bei der Fahrt in der **Hochbahn** genießen die Besucher den Blick von oben. Je aufregender die Strecke, desto mehr Geld spenden sie.



ZOO TYCOON 2 ENDANGERED SPECIES

Spielerischer Artenschutz: Im Addon zu Microsofts Zoospiel kümmern Sie sich um bedrohte Tiere.

Im Addon zu Microsofts **Zoo Tycoon 2** steht das ernste Thema »Artenschutz für bedrohte Tiere« im Mittelpunkt. Das heißt aber nicht, dass **Endangered Species** weniger unterhaltsam wäre als das Hauptprogramm. Im Gegenteil: 20 neue und höchst sensible Tierarten wie Säbelantilope, Orang-Utan oder Komodowaran verlangen liebevoll gestaltete Gehege und damit optimale Bedingungen für die Fortpflanzung. Doch der Aufwand lohnt sich, denn wenn der frisch geschlüpfte Nachwuchs der Galapagos-Riesenschildkröten unbeholfen die ersten Schritte Richtung Futternapf tapst, wird selbst hartgesottenen Shooter-Spielern ein »Och, sind die aber niedlich« über die Lippen huschen. Überhaupt gehört das Beobachten der Tiere und Gäste dank der hübschen, comic-haften 3D-Grafik wieder zu den Höhepunkten des Spiels und überbrückt die auftretenden Wartephasen.

Aufregende Fahrten

Damit sich die Besucher nicht die Füße wund laufen, können sie den Zoo jetzt auch gemütlich als Passagier der Hochbahn oder im Jeep erleben. Beides entpuppt sich nicht nur als Publikumsmagnet, sondern bringt bei entsprechend aufregender Gestaltung auch jede Menge Geld in die Kasse. Zum großen Teil verbessert natürlich eine möglichst abwechslungsreiche Streckenführung durch beziehungsweise über viele Gehege hinweg die Beliebtheit der Fahrten. Die Attraktivität steigern Sie zusätzlich mit speziellen Show-Elementen, beispielsweise einer Höhle, aus der regelmäßig ein Schwarm Fledermäuse fliegt.

Darüber hinaus enthält **Endangered Species** etliche neue Objekte, mit denen Sie Ihren Zoo verschönern können. Dazu gehören unter anderem eine Tropenhüpfburg und ein Stand, an dem sich Kinder ihre Gesichter bemalen können. Außerdem ist es nun möglich, Brücken und erhöhte Wege anzulegen. Dadurch sehen die Gäste die Tiere auch von oben und nicht nur durch den Zaun vom Gehegerand.

Zielvorgaben oder Sandkasten?

Wie das Hauptspiel bietet **Endangered Species** Kampagnen und Herausforderungen, in denen Sie geforderte Ziele erfüllen müssen – beispielsweise eine bestimmte Anzahl von Arten ansiedeln, das Verhalten des Java-Nashorns mit Fotos dokumentieren oder für Tiernachwuchs zu sorgen und diesen auszuwildern. Trotz der unterschiedlichen Ziele ähnelt sich der Spielablauf in allen Missionen. Wer deshalb einfach nur in Ruhe den Zoo seiner Träume erschaffen will, tobt sich ohne Vorgaben und Beschränkungen im Zeit fressenden Sandkasten-Modus aus.

Georg Valtin

GEORG VALTIN



Ihr Experte für Aufbau-Strategie

So schön wie ein Zoobesuch

Schon die zusätzlichen Tiere und Objekte rechtfertigen für Fans den Kauf des Addons. Es macht einfach unheimlich viel Spaß, Gehege für die außergewöhnlichen Arten zu entwerfen, Wege anzulegen und die Anlage immer weiter auszuschmücken. Anschließend setze ich mich in den Jeep und sehe mir meinen Zoo aus der Perspektive der Besucher an.

Der wirtschaftliche Teil ist mir zu simpel, da der Zoo automatisch schwarze Zahlen schreibt. Allenfalls muss ich mal kurz warten, bis die Kassen wieder voll sind.

Meine Wertung **82**

SANDRA STREHLE



Ihre Expertin für Einsteiger-Spiele

Da spiele ich gern im Sandkasten!

Ich hatte ja auf ein Addon der Marke Marine Mania gehofft, da mir das Wasser-Szenario besser gefällt. Aber auch hier gibt's wenig zu meckern: Die neuen Tierarten mag ich genauso wie die Hochbahn- und Jeep-Touren.

Allerdings spiele ich fast nur im Sandkasten-Modus und baue dort meine Lieblings-Tierparks nach. Die Szenarien spielen sich ja doch irgendwie alle gleich.

Meine Wertung **81**

ZOO TYCOON 2 ADDON



Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler), Netzwerk (– Spieler), Internet (– Spieler)
Ausstattung	1 CD, Handbuch (8 Seiten)
Sound	5.1-Surround
Genre	Wirtschaftssimulations-Addon
Entwickler/Publisher	Blue Fang Games/Microsoft
Webseite	www.microsoft.com
ca. Preis	25 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; leicht
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600, Grafikkarte Geforce 2	CPU 733 MHz, RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768, Grafikkarte Geforce 4	CPU 1,4 GHz, RAM 512 MB
Auflösung 1.280x1.024, Grafikkarte Geforce FX	CPU 2,0 GHz, RAM 768 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	9
Multiplayer	–

PRO
- interessante neue Tierarten
- zahlreiche zusätzliche Objekte
- Hochbahn- und Jeep-Touren
- stimmige Zoo-Atmosphäre

KONTRA
- gleichförmiger Spielablauf
- sehr simples Wirtschaftsmodell

Durchschnitts-Wertung der Tester

GEORG VALTIN	82
SANDRA STREHLE	81

82



In **Zwischensequenzen** unterhalten sich die Anwesenden über die neuesten Entwicklungen, ihre Geheimnisse und Verdächtigungen. So erfahren wir, wie wir weiter vorgehen können.



Ein Glas Apfelsaft auf das Gebüsch, und schon fressen die Ziegen den **Weg** frei.



Wenn das **Handsymbol** erscheint, können wir einen Gegenstand mitnehmen.

AGATHA CHRISTIE
UND DANN GAB'S KEINES MEHR

In guten alten Krimis ist immer der Butler der Mörder. Dummerweise nippelt der Butler in diesem Krimi-Adventure so schnell ab, dass Sie nach einem anderen Täter suchen müssen.

DIE MUTTER ALLER KRIMIS

Agatha Christie (1890-1976) war unumstritten eine Meisterin ihres Fachs. Zu ihren Lebzeiten verfasste sie über 100 Bücher und Bühnenstücke. Neben der berühmten Figur Miss Marple entstammt auch Hercule Poirot der kreativen Feder Christies. Der Roman »Und dann gab's keines mehr« (besser bekannt unter »Zehn kleine Negerlein«) entstand 1939.

Wenn Sie schon immer Teil eines Krimis sein wollten, haben Sie jetzt in der Adaption von **Agatha Christie – Und dann gab's keines mehr** die Gelegenheit dazu. Sie übernehmen die Steuerung des Freizeitdetektivs Narracott, der mit zehn wildfremden Menschen ein Wochenende auf der allein gelegenen Insel Shipwreck Island verbringen muss, weil einer der Gäste das Boot versenkt hat. Damit nimmt das Unheil schon seinen Lauf – die Besucher sind nämlich nicht ohne guten Grund auf der Insel gefangen.

Der ominöse Gastgeber ist im wahrsten Sinne des Wortes unbekannt, er nennt sich nämlich U. N. Known. Mit einer Schallplattenaufnahme wirft er jedem seiner Gäste vor, mindestens einen Tod verschuldet zu haben. Der stürmische Jungspund Marston hat zum Beispiel zwei kleine Kinder überfahren. Der ehrwürdige und pensionierte Richter Wargrave hat einen Unschuldigen verurteilt, der sich daraufhin in seiner Zelle erhängt hat. Und General Mackenzie hat den Liebhaber seiner Frau in einen Kampfeinsatz gesandt, aus dem der Nebenbuhler nicht lebend zurückkehrte.

Ein illustrer Haufen hat sich also auf der Insel versammelt, und keiner hat eine persilreine Weste. Wer aber sorgt dafür, dass ein Gast nach dem anderen stirbt? Das sollen Sie herausfinden, damit Narracott am Ende des Abenteuers nicht den Löffel abgibt.

GESTRANDET

Da stehen wir nun im Regen und sehen unser zerstörtes Boot untergehen. Da wir wegen des aufkommenden Sturms nicht zum Festland schwimmen können, entscheiden wir uns dafür, wieder zum Haus zurückzugehen und uns mit Butler Rogers zu unterhalten. Das geschieht über eine einfache Point&Click-Steuerung: Wir bewegen den Mauszeiger über eine Person, und am Zeiger erscheint ein Mund-Symbol. Gegenstände benutzen wir, wenn am Mauszeiger ein Zahnrad auftaucht. Kleine Fußspuren verraten uns, wohin wir gehen können.

Rogers bietet uns an, im Haus zu bleiben, bis jemand die Gäste abholen kommt. Natürlich nehmen wir das Angebot an und schlittern so unversehens in einen waschechten Krimi. Allerdings wissen wir das vorerst nicht, da uns das Programm keine Hilfestellungen zu unseren Aufgaben und Rätseln bietet. Den Fortlauf der Geschichte müssen wir uns mühsam selbst erarbeiten. Das ist eine echte Herausforderung, mindert allerdings auch den Spielspaß.

WO WAREN SIE ZUR TATZEIT?

Um die Kriminalgeschichte voranzubringen, müssen Sie in manchen Kapiteln den Fortlauf durch bestimmte Aktionen einleiten; in anderen Szenen bestimmt die Zeit, wann es weitergeht. Es kann also passieren, dass Sie in aller Seelenruhe die Privatsachen anderer Leute durchsuchen können, bevor es weitergeht. In anderen Situationen kommen Sie nicht einmal dazu, jeden Hausbewohner zu befragen, weil die gesetzte Zeitspanne abgelaufen ist, und die nächste Zwischensequenz startet.

Zum Beispiel nach dem Tod von Marston: Wir konnten unsere Verhöre

Die Gäste von Mister Unbekannt sind sich alle nicht grün – ist das ein **Mordmotiv**?

Wollen wir uns nachts in Zimmern umschauen, brauchen wir eine **Taschenlampe**.

Unsere einzige Hilfe ist ein **Notizbuch**, in das wir Schriftstücke kopieren. Hier haben wir einen Plan erhalten, wie wir einen Gleitschirm bauen können. Die Nadeln haben wir schon eingesammelt.

etwa zur Hälfte durchführen, schon begann die nächste Zwischensequenz, und wir konnten nichts mehr über die Dinge erfahren, die vor dem kleinen Filmchen Thema waren. Ist eine Sequenz abgelaufen, wechselt der Gesprächsstoff. Also mussten wir einen alten Spielstand laden – wenigstens ist das Speichern jederzeit möglich.

Willkommen bei Löwenzahn

Nachdem wir alle nützlichen und auch unbrauchbare Gegenstände eingesammelt haben, müssen wir nur noch die richtige Anwendung und den passenden Ort dafür finden. Dass wir aus einer alten Sturmlampe, einem Gartenschlauch und ein wenig Tabak eine Vorrichtung zum Ausräuchern von Bienen bauen können, leuchtet ein. Dass wir Bücher über den Panama-Kanal und die Seevogelpopulation vor Südenglands Küste in der richtigen Farbe in ein Regal einbauen müssen, um einen Geheimgang zu öffnen, haben wir hingegen nur per Zufall herausgefunden. Wir haben auch pures Glück, dass wir die Batterien für die Taschenlampe in einem prallgefüllten Sack Mehl finden.

Dafür helfen uns manche Gespräche weiter. Als wir die Insel nach dem unbekannten Gastgeber absuchen, erzählt uns Abenteurer und Weltenbummler Lombard, dass einer seiner Kollegen einst einen Gleitschirm gebaut hat. Passenderweise gibt Lombard uns gleich einen Plan und eine Liste der benötigten Gegenstände, die wir brauchen, um das Fluggerät zu bauen. Die Seidenlaken haben wir schon Mrs. Rogers abgeluchst, und in einem verlassenen Fischerdorf ein paar Gurte und ein Fischnetz gefunden. Nun brauchen wir noch ein Päckchen Nadeln aus Miss Brents Zimmer, damit sie uns die Laken zusammennähen kann. Fehlt nur noch festes Garn. Oder lieber noch Anglerschnur. Die Suche danach fällt uns glücklicherweise leicht: Zwar müssen wir die Schauplätze aufmerksam absuchen, dabei aber nicht jeden einzelnen Pixelstein auf der Insel umdrehen.

Das Buch vor Augen

Die Atmosphäre des Adventures ist fesselnd – die Autoren von AWE Games haben nicht nur die Originaldialoge aus Agatha Christies Romanvorlage übernommen, sondern auch verfeinert. Die Synchronsprecher haben gute Arbeit geleistet und passen zu den Charakteren. Vor allem die dezente und eingängige Hintergrundmusik lässt richtige Krimistimmung aufkommen.

Die übersichtlichen Handlungsorte sind realistisch gestaltet, was allerdings nicht auf die Charaktere zutrifft. Die Gesichter sehen zwar recht echt aus, der Körperbau mancher Person ist aber sehr klobig ausgefallen.

Susanne Braun

SUSANNE BRAUN
Ihre Expertin für Adventures

Rätselraten mit Tante Agatha

Die Stimmung des Adventures gefällt mir besonders gut: nicht wirklich düster, aber beklemmend. Die Musik und die Synchronsprecher tragen einen guten Teil dazu bei. Auch die Größe der Schauplätze ist überschaubar, so spare ich mir langwierige Laufereien.

Mir gefällt aber nicht, dass ich ewig herumprobieren muss, bis ich an so mancher Stelle weiterkomme. Mir gefallen Adventures, die mir ein wenig Hilfe geben, besser – zum Beispiel Ankh, bei dem ich abrufen kann, was ich als nächstes erledigen sollte.

Meine Wertung 74

GEORG VALTIN
Ihr Experte für Adventures

Nach zähem Start ganz gut

Falls Sie das Spiel probieren wollen, brauchen Sie anfangs viel Geduld, bis die kaugummizähe Geschichte in Gang kommt. Danach erwartet Sie aber ein ordentliches Kriminal-Adventure, das mit seinen Standard-Rätseln sicherlich keinen Innovationspreis gewinnt. Spannend ist die Story aber allemal, auch wenn ich teilweise nur raten konnte, was ich als nächstes machen muss.

Meine Wertung 70

AGATHA CHRISTIE

Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler), Netzwerk (– Spieler), Internet (– Spieler)
Ausstattung	2 CDs, Handbuch (16 Seiten)
Sound	Stereo
Genre	Adventure
Entwickler/Publisher	AWE Games/Dreamcatcher
Webseite	www.agathachristiegame.com
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	Grafikkarte	CPU	RAM
800x600	Geforce	800 MHz	128 MB
800x600	Geforce 2	1,0 GHz	256 MB
800x600	Geforce 3	1,8 GHz	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	7
Steuerung	6
Multiplayer	–

PRO
- gelungene Buchadaption
- anspruchsvolle Rätsel
- gute Synchronisation

KONTRA
- kaum Hilfestellungen
- detailarme Charaktere
- nur eine Auflösung von 800 mal 600

Durchschnitts-Wertung der Tester
SUSANNE BRAUN 74
GEORG VALTIN 70
72


Als Schauplätze dienen auch außergewöhnliche Umgebungen wie dieses **Frachtschiff**, von dem wir eine Mafioso-Tochter entführen.


In diesem unterirdischen **Tempel** kommt es zum ersten Showdown mit den Schlangen, einem der wenigen neuen Gegnertypen.

CITY OF VILLAINS

In Ncsofts Online-Rollenspiel tummeln sich jede Menge Bösewichte, und das ist auch gut so. Denn so können Helden und Fieslinge ihre Kräfte in actionreichen PvP-Kämpfen messen.



Superman und Lex Luther, James Bond und Dr. No, Lucky Luke und die Daltons: Wo es einen Helden gibt, sind die Bösewichte traditionell nicht weit. Das gilt jetzt auch für die Recken des Online-Spiels **City of Heroes**, die in **City of Villains** ab sofort menschliche Gegenspieler finden. Dabei handelt es sich nicht etwa um einen Nachfolger, sondern vielmehr einen Ableger des Online-Rollenspiels. Oder besser gesagt, des Online-Actionspiels, denn trotz der Rollenspiel-typischen Charakterentwicklung geht es in erster Linie um heftige Kämpfe – sei es nun gegen NPCs oder gegen menschliche Widersacher im Player-versus-Player (PvP).

Mit Pets oder Hinterlist

Den größten Anreiz des Spiels stellen die fünf neuen Klassen dar, die sich in ihrer Spielweise teils deutlich von denen aus **City of Heroes** unterschei-


Da unsere Mastermind-Dame wenig aushält, schleudert sie den auf Nahkampf erpichten **Schwertkämpfer** weg.

HINTERGRUND:
NCSOFT

Ncsoft ist eine koreanische Firma, die sich auf Online-Spiele konzentriert. Mit Lineage hatten sie in ihrem Heimatland einen überwältigenden Erfolg; noch heute gehört der Titel neben World of WarCraft zu den meistgespielten. Danach wollte Ncsoft auch den internationalen Markt aufrollen. Nachdem Lineage 2 und City of Heroes kaum Anhänger fanden, gelang mit Guild Wars der Durchbruch (allein in Deutschland mehr als 75.000 verkaufte Exemplare).



Die **Umgebungen** sind etwas abwechslungsreicher und grafisch hübscher als das Großstadt-Einerlei von City of Heroes.



Superkräfte rüsten Sie mit so genannten **Verbesserungen** auf, die Sie bei erledigten Gegnern finden oder Händlern abkaufen.

den. Dabei ließen sich die Entwickler von den Heldentypen anderer Titel inspirieren. So ist beispielsweise der Stalker ein klassischer Schurke, der sich am liebsten getarnt anschleicht und seine Gegner hinterrücks mit tödlichen Angriffen niederstreckt. Hinter dem Mastermind verbirgt sich eine waschechte Pet-Klasse, also ein Held, der sich Begleiter an seine Seite ruft, die ihn dann im Kampf unterstützten. Diese Klasse eignet sich übrigens hervorragend für Neulinge und Spieler, die gerne allein losziehen.

Wie in **City of Heroes** entscheiden Sie sich bereits bei der Erschaffung des Charakters für die Fähigkeiten, die er im Laufe seines Lebens bekommt. So bestimmen Sie beispielsweise bei einem Mastermind, ob er Roboter, Soldaten, Untote oder Ninjas als Pets benutzt. Als Vernichter entscheiden Sie dagegen gleich zu Beginn, welche Art von Fernangriffen Sie zukünftig einsetzen, also beispielsweise Feuer, Kälte oder Energie. Damit wissen Sie von Beginn an, welche Kräfte Sie noch bekommen – die einen finden das langweilig, die anderen sind froh darüber.

Kontakte knüpfen

Der generelle Spielablauf gleicht dem von **City of Heroes** wie ein eineiiger Zwilling. Sie ziehen mit Ihrem Charakter durch die Großstadt, erledigen Gegner oder erfüllen Missionen, die Sie von immer neuen Kontaktpersonen bekommen. Für beides erhalten Sie Erfahrungspunkte, die schließlich zum Stufenaufstieg führen. Dabei erhalten Sie entweder eine neue Kraft oder neue Slots, um Kräfte aufzuwerten. Dieses System funktioniert wie gehabt: Ausgeschaltete Gegner hinterlassen so genannte Verbesserungen, die Sie an Ihre Superkräfte koppeln können. Damit verstärken Sie zum Beispiel den Schaden eines Angriffes, verkürzen seine Aufladezeit oder erhöhen die Genauigkeit. Diese Verbesserungen können Sie auch bei Händlern erstehen, die Ihnen außerdem diejenigen abkaufen, die Ihre Klasse nicht verwenden kann.

Im Gegensatz zu klassischen Rollenspielen gibt es in **City of Villains** kein Inventar, sodass die Jagd nach Ausrüstungsgegenständen keine Rolle spielt. Neben den Verbesserungen finden Sie nur noch so genannte Inspirationen, die ähnlich wie Tränke in anderen Titeln zeitweise Effekte wie erhöhte Rüstung bieten oder die Lebensenergie auffrischen.

Gut gegen Böse

Ähnlich wie in **Dark Age of Camelot** und **World of WarCraft** findet PvP in speziellen Gebieten statt. Wer also nichts mit dem Kampf gegen andere Leute am Hut hat, wird nicht ungewollt ins Gemetzel involviert. Streitsüchtige betreten also die für ihre Stufe passende PvP-Region. Statt aber nur alleine oder in der Gruppe auf die Jagd nach Gegnern zu ziehen, sollten Sie sich den speziellen Missionen widmen. Beispielsweise verlangt ein NPC, dass Sie in dem Gebiet verteilte Artefakte finden. Es gibt aber auch Einsätze, in denen Helden und Bösewichter genau entgegengesetzte Ziele verfolgen – beispielsweise wollen die Bösen eine Rakete starten, die Guten müssen genau das verhindern. Da es wie erwähnt keine Belohnung in Form von Ausrüstung gibt, locken vor allem die Prestige-trächtigen Titel und Abzeichen die Leute ins PvP-Gebiet. Allerdings fehlt es derzeit noch etwas am Balancing, da beispielsweise Stalker derzeit sehr übermächtig sind. Wie es im Genre üblich ist, werden solche Ungereimtheiten aber sicher demnächst mit einem Patch korrigiert.

Georg Valtin

GEORG VALTIN



Ihr Experte für Rollenspiele

Nur auf Dauer langweilig

City of Villains ist für mich vor allem aufgrund der neuen Klassen interessant, weil sich das Spielgefühl im Vergleich zu Original einfach unterscheidet. Vor allem der Mastermind hat es mir angetan, da ich Pet-Klassen einfach mag.

Auf Dauer ist mir City of Villains aber zu eintönig. Die Missionen und Gegnertypen wiederholen sich so oft, dass meine Motivation ab Level 15 schneller abstürzt als ich »Superman« sagen kann. Und in Sachen PvP reicht das Spiel meinem diesbezüglichen Favoriten Dark Age of Camelot nicht das Wasser.

Meine Wertung 82

SUSANNE BRAUN



Ihre Expertin für Rollenspiele

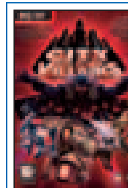
Eine Menge zu erleben

Schon merkwürdig, dass in der Schurkenstadt an jeder Ecke fiese Raufbolde stehen, die noch bösartiger sind als ich. Trotzdem mache ich sie mit meinen beiden Zombies platt. Die Kämpfe dauern allerdings zu lange. Ein wenig mehr Speed wäre schön gewesen.

Die Charakterentwicklung zu Beginn ist schön ausführlich. Schade, dass ich verschiedene Angriffsboni nicht kombinieren kann.

Meine Wertung 84

CITY OF VILLAINS



Multiplayer
Einzel-PC (– Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (5.000 pro Server)

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (38 Seiten)

Sound	Stereo
Genre	Online-Rollenspiel
Entwickler/Publisher	Cryptic Studios/Ncsoft
Webseite	www.cityofheroes.com
ca. Preis	40 Euro (plus monatlich 12 Euro)
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600	Grafikkarte Geforce 2	CPU 1,0 GHz	RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Geforce 3	CPU 1,5 GHz	RAM 512 MB
Auflösung 1.280x1.024	Grafikkarte Geforce 4	CPU 2,0 GHz	RAM 768 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	9
Singleplayer	7

PRO
- individuelle Charakterentwicklung
- PvP mit Missionen
- actionreiche Kämpfe

KONTRA
- gleichförmige Quests
- wenige Gegnertypen
- teils sehr lange Wege

Durchschnitts-Wertung der Tester

GEORG VALTIN 82
SUSANNE BRAUN 84

83


Diese drei Wächter aus Stein stellen uns knifflige **Aufgaben**, die wir lösen müssen. Dafür müssen wir Steintafeln entziffern und Fragen zur Magier-Schule beantworten, damit wir weiterkommen.


Nachdem wir den sprechenden Wolf **Zak** freigelassen haben, folgt er uns überall hin.


Mit Hilfe der vier **Figuren** öffnen Sie das große Eingangstor der Dragonvale-Schule.

KEEPSAKE

Das mysteriöse Verschwinden aller Studenten einer Zauberschule muss aufgeklärt werden! Wirklich?

Achtung, dramatische Geschichte: Lydia, ein junges Ding vom Lande, macht sich zur Zauberschule Dragonvale auf, doch die ist scheinbar verlassen. Auf ihrer Suche nach Schülern und Lehrer läuft ihr allerhand Kurioses über den Weg – allen voran der Wolf Zak, der behauptet, ein verwandelter Drache zu sein.

Hokus Pokus Lösibus!

Da stehen Sie nun, mitten in der 3D-Pampa, und dürfen sich per Point&Click-Steuerung mit Schalter- und Verschieberätseln herumschlagen, die die Härte einer Walnussschale haben. Die Rätsel im **Myst**-Stil sind zwar logisch, mitunter aber bockschwer. Wenn Sie einmal nicht weiterkommen, können Sie über das Interface die Hilfefunktion aufrufen. Die bietet Ihnen drei Tipps, mit denen Sie die Rätsel lösen können. Wenn Sie selbst mit den mitunter komplizierten Hinweisen überhaupt nicht weiterkommen, können Sie als letzten Strohhalm die Lösungshilfe auswählen. Die gibt's aber erst, wenn Sie weit genug in der Geschichte fortgeschritten sind. Das Problem an einer Hilfefunktion ist genau das gleiche wie mit Komplettlösungen: Haben Sie sie einmal benutzt, ist die Versuchung groß, das komplette Adventure so zu bestreiten. Unser Tipp: Nicht tun – das raubt einen großen Teil des mickrigen Spielspaßes!

Grosser Irrgarten

Während wir uns durch die riesigen Hallen einer leeren Schule im Mittelalter-Stil rätseln, bringt uns die Hilfefunktion ebenfalls weiter. Wenn wir auf den Hilfebutton drücken, zeigen uns zwei Standbilder, was wir als nächstes machen sollen. Das ist eine große Erleichterung, denn sonst würden wir schnell aufgeben. Uns werden nämlich keinerlei Hinweise auf unsere Aufgaben gegeben. Mittels eines Tagebuchs zum Beispiel. Gegenstände, die wichtig sind, werden aufgehoben und verschwinden nicht in einem Inventar, sondern im Nirwana eines bodenlosen Beutels, ohne dass wir uns die Dinge noch einmal anschauen können. Eine Karte zur Orientierung fehlt ebenfalls.

Susanne Braun

SUSANNE BRAUN
Ihre Expertin für Rollenspiele

Joggen kann ich woanders

Keepsake ist langweilig – vor allem, weil ich stundenlang umher renne, um die richtigen Räume zu finden. Immerhin kann ich mir Lösungsansätze geben lassen, die ich mitunter auch bitter nötig habe. Die Laufereien allerdings vermitteln mir zu deutlich das Gefühl, dass das Adventure über die Laufwege künstlich gestreckt ist.

Schade, dass die Szenerie so steril wirkt. Zwar macht es Sinn, dass die Schule leer ist, allerdings wirkt sie, als hätte sich nie jemand darin aufgehalten. Und die Grafik von Myst 5 ist um Welten besser.

Meine Wertung 61

FLORIAN STANGL
Ihr Experte für Actionspiele

Ich hasse Sanduhren!

Nein, es liegt nicht an meiner Vorliebe für Actionspiele, dass mich Keepsake nervt. Ich liebe Adventures, siehe Ankh. Das macht aber auch alles richtig. Im Gegensatz zu diesem Machwerk: warten, warten, warten – immer wieder warten. Die Rätsel sind nett, aber dass ich nach jedem Furz von Lydia der Sanduhr zuschauen muss, macht mich fertig. Dazu kommen die Lauferei und die öde Optik.

Meine Wertung 55

KEEPSAKE

Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (– Spieler) Internet (– Spieler)
Ausstattung	1 CD, Handbuch (12 Seiten)
Sound	Stereo
Genre	Adventure
Entwickler/Publisher	Wicked St./Frogster Int.
Webseite	www.wickedstudios.com/keepsake
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittelschwer
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	Grafikkarte	CPU	RAM
1.024x768	Geforce 3	800 MHz	128 MB
1.024x768	Geforce 4	1,0 GHz	256 MB
1.024x768	Geforce 4	1,6 GHz	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	6
Steuerung	7
Multiplayer	–

PRO
- Hilfe zu den Rätseln
- einfache Steuerung
- übersichtliches Interface

KONTRA
- sterile Atmosphäre
- zu lange Laufwege
- veraltete Grafik

SUSANNE BRAUN	61
FLORIAN STANGL	55

Durchschnitts-Wertung der Tester 58









NEED FOR SPEED MOST WANTED

Allein gegen die Polizei und 15 fiese Raser: Fühlen Sie sich wohl, wenn 30 Polizeiwagen und ein Hubschrauber an Ihnen kleben, während Sie mit 280 durch ein Wohngebiet rasen?

Zehn Jahre Tempo, teure Autos, Tausende Tuningteile: Die **Need for Speed**-Serie feiert Jubiläum. Der jüngste Spross ist quasi ein Best of seiner sieben Vorgänger: Luxuskarossen, Tuning, offene Strecken, viele Abkürzungen und anhängliche Polizeiwagen. Reicht es damit auch zum besten Teil der Serie?

15 kleine Fahrerlein ...

Most Wanted bettet die Rasereien in eine Handlung ein: Junger Raser verliert seinen Flitzer, ein grimmiger Cop will ihn verhaften, und die Nummer 1 der Rennszene der Stadt Rockports mag ihn nicht. Was tun? Genau, sich den Respekt der 15 coolen Fahrer der »Blacklist 15« erkämpfen. Indem wir einzelne Rennen gewinnen und uns mit der Polizei anlegen. Zwischen den Temposünden versorgt uns die schnuckelige Mia mit Infos zu den Besonderheiten von Rockport und den Aufbau der Blacklist. Wer einen der Vorgänger kennt, kann getrost darauf verzichten.

Außerdem versucht das Spiel immer wieder, per SMS und Mails den dünnen Handlungsfaden weiterzuspinnen, aber das geht im eigentlichen Rennspektakel unter. Haken dran, macht nix. Im Vordergrund steht ohnehin das Fahren mit Vollgas.




Mit dem Kopf durch die Wand – beziehungsweise die **Straßensperre**. So sammeln wir Ansehen bei unseren Gegnern auf der Blacklist 15.


Protzen vor dem Rennstart: Unser gelb-roter, brutal aufgemotzter Lamborghini **Gallardo** macht mächtig Dampf. Und schindet Eindruck.

Meilensteine der Renngeschichte

Los geht's mit Brot- und Butterautos wie dem Fiat Punto oder Golf GTi. Damit gewinnen Sie locker die ersten Rennen und machen sich mit den Neuerungen vertraut. Zum Beispiel mit der verwinkelten, abwechslungsreich gestalteten Stadt Rockport. Die lädt mit vielen Abkürzungen zu Erkundungsfahrten ein und bietet tolle Strecken für spannende Duelle. Was die einzelnen Rennmodi taugen, beschreiben wir detailliert im großen Kasten auf der vierten Seite unseres Tests. Mit Siegen gewinnen Sie wie üblich Geld und Prestige. Mit Barem kaufen Sie Tuningteile, die meist durch Rennerfolge frei geschaltet werden. Das Tuning ist dadurch übersichtlicher als im Vorgänger **Underground 2**, aber auch weniger wichtig. Originalteile gibt es trotzdem in Hülle und Fülle, aber der Zeitaufwand fürs Aufmotzen ist angenehm gering.

Zweiter Baustein auf dem Weg nach oben sind neben den Rennen die so genannten Milestones. Jeder der 15 Fahrer, der auf der Blacklist vor Ihnen rangiert, stellt bestimmte Anforderungen an Sie. Wenn diese erfüllt sind, dürfen Sie sich mit ihm duellieren. Zum Beispiel müssen Sie 18 Polizeiwagen hinter sich her schleppen und ihnen dann entkommen. Oder der Polizei sechs Minuten lang davonfahren, ohne sich schnappen zu lassen. Auch hier beginnen die Aufgaben eher simpel, doch der Schwierigkeitsgrad steigt beharrlich. Wenn dann zwei Jeeps versuchen, Sie frontal zu rammen, sechs Zivilfahnder vor Ihnen zeitgleich in die Eisen steigen und Sie so stoppen wollen, dann

1 Radarwarner: Blinkt grün, wenn ein Polizeifahrzeug in der Nähe ist, und orange, wenn Sie sich einer Radarfalle nähern. Ein Pfeil zeigt die Richtung an, aus der die Signale kommen.

2 Dauer der Verfolgungsjagd: Manchmal müssen Sie etliche Minuten überstehen, ohne geschnappt zu werden. Wie lange die Hatz schon dauert, sehen Sie hier.

3 Bounty: Soviel Kopfgeld haben Sie bereits durch das Schrotten der Bullenkisten gesammelt. Kombos, also mehrere Wagen in einem Aufwasch, bringen Bonuspunkte.

4 Milestones: Hier sehen Sie, welche Sie erledigen müssen. Drei haben wir schon geschafft, jetzt müssen wir innerhalb von drei Minuten entkommen.



5 Cost to State: So teuer kommt die Verfolgungsjagd dem Staat. Oft müssen Sie eine bestimmte Summe erreichen, um einen Milestone abzuschließen.

6 Speed Breaker: Damit aktivieren Sie die Bullet-Time, um Straßensperren auszuweichen. Der orange Balken zeigt die verfügbare Dauer der Zeitlupe.

7 Nitro: Klar, soviel Zusatzschub haben Sie noch im Tank. Der lädt sich bei hohen Geschwindigkeiten nach und nach wieder auf.

8 Überblick: 30 Polizeiwagen haben wir gerammt, 13 Jeeps wollen uns frontal rammen, 15 Straßensperren haben wir überwunden. Der Balken von »Busted« bis »Evade« zeigt, ob wir gleich geschnappt werden oder entkommen können.

9 Minimap: Unser Wagen ist orange, kaputte Polizeiautos sind weiß, intakte blinken rot-weiß-blau.

10 Pursuit Breaker: Wenn wir es zu den roten Dreiecken schaffen, können wir dort zum Beispiel ein Gerüst umfahren, das die Verfolger hinter uns aufhält.

11 Heat Level: Je öfter Sie die Polizei mit dem aktuellen Auto ärgern, desto »heißer« wird der Flitzer. Ist er zu heiß, kriegen Sie die Bullen kaum noch los – darum: immer mehrere Autos in der Garage haben und wechseln!

12 Abkürzung: Links, rechts – oder doch geradeaus? Unter dem Leuchtturm führt eine Abkürzung hindurch. Prima, um die Cops abzuschütteln!


Ein **Drag**-Rennen, mit 180 km/h und einem dicken Lkw von links. Crash oder nicht?


Nur Fliegen ist schöner, wenn wir und ein Gegner mit Karacho eine **Abkürzung** nehmen.


Das blaue Feld ist ein **Versteck** vor der Polizei. So entkommen wir den Verfolgern.


Die Anzeige unten ist der Speed Breaker, eine Art **Bullet-Time**. Damit können wir in aller Ruhe die Lücke in der Straßensperre anvisieren.



Der **Pursuit Breaker** in Aktion: An diesen Stellen bringen wir Gebäude zum Einsturz, die dann (hoffentlich) die Cops unter sich begraben.



Impounded bedeutet, dass unser Wagen zu oft von den Bullen geschnappt wurde



Kein Redakteur, sondern Webster: Wir müssen seine Vorgaben für ein **Duell** erfüllen.


Auf der **Karte** sehen wir alle Pursuit Breaker und programmieren das Navi auf einen.

MOTION BLUR

Most Wanted benutzt Motion Blur, also Bewegungsunschärfe. Das Ergebnis ist eine Art Verwischeffekt. Dazu werden zeitlich leicht versetzte Bilder (Frames) in verschiedene Buffer gerendert, gefiltert (die »älteren« Frames haben z.B. höhere Transparenzwerte), wieder zusammengemischt und schließlich als »verwischtes« Bild ausgegeben.

kommt Stimmung auf! Apropos Stimmung: Die vielen Funksprüche zwischen der Polizeizentrale und den einzelnen Wagen sorgen für viel Kino-Atmosphäre. Vor allem, wenn ein Bulle kleinlaut meldet, dass er seinen Wagen geschrottet hat, grinsen wir so bereit wie unser Heckspoiler.

Abwechslung ist garantiert

Abschluss eines jeden der 15 Levels ist das direkte Duell gegen den Typen oder die Tussi vor Ihnen auf der Liste. In zwei Rennen, die der jeweilige Widersacher besonders gut zu beherrschen glaubt, müssen Sie gewinnen. Dann sind Sie eine Stufe der Blacklist nach oben geklettert und dürfen zusätzlich zwei so genannte Marker auswählen. Die helfen, aus dem Knast zu kommen, falls Sie geschnappt werden. Oder Ihr Auto auszulösen, weil es zum fünften Mal abgeschleppt wurde. Oder Sie spielen auf Risiko und wählen einen der verdeckten Marker. Die bringen extra Bargeld oder sogar den Flitzer des Besiegten – das Risiko könnte sich also lohnen!

Danach beginnt alles von vorne. Klingt langweilig? Ist es aber nicht. Weil ständig Neues dazu kommt. Neben den unvermeidbaren Tuningteilen sind das neue Stadtbezirke, andere Streckenführungen, neue Aufgaben, weitere Eskalationsstufen mit der Polizei (inklusive aggressiver Helikopter!). Zusätzliche Abwechslung versprechen die Challenges, die Sie außerhalb des Karrieremodus angehen können. Das sind im Prinzip die bekannten Aufgaben wie Mautstellen abklappern oder Kopfgeld sammeln. Doch die immer schwerer werdenden Herausforderungen müssen Sie erst durch Erfolge freischalten, ebenso wie die exklusiven Flitzer aus dem Fuhrpark. Darunter so Nobelkarossen wie den brandneuen Porsche

EINZELBEWERTUNG DER MISSIONEN

RACE EVENTS



Lap Knockout
Vier Autos, drei Runden – der jeweils letzte scheidet aus. Mit einem zu schwachen Auto ein echtes Problem, daher vorher tunen.
★★★



Speedtrap
Es gewinnt, wer mit den höchsten Geschwindigkeiten geblitzt wird. Fies: Sobald der erste im Ziel ist, wird den anderen Fahrern kontinuierlich Tempo abgezogen.
★★★★★



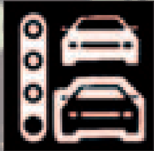
Tollbooth
Kennt man als Checkpoint-Rennen, nur dass hier Mautstationen innerhalb des Zeitlimits erreicht werden. Höchstgeschwindigkeit ist hier weniger wichtig als das Handling des Autos, da Sie auf den verwinkelten Kursen keine Unfälle bauen dürfen. Knifflig! ★★★★



Sprint
Wer kommt als erster von A nach B? Der Nervenkitzel hält sich in Grenzen, doch falls die Polizei mitmischt, wird's dann doch richtig aufregend. So wechselhaft wie das Wetter.
★★★



Circuit
Rundkursrennen, wie man sie seit vielen Jahren kennt. Nur dank der versteckten Abkürzungen reizvoll. Insgesamt der unspannendste Modus und eher eine Pflichtübung.
★



Drag
Bei den Beschleunigungsrennen kommt es aufs richtige Schalten und schnelle Spurwechsel an. Wer Strecke und Timing der anderen Autos kennt, ist klar im Vorteil. Hier kommt das rasanteste Geschwindigkeitsgefühl auf.
★★



Bounty
Je mehr Polizeiwagen Sie ausschalten und je öfter Sie Straßensperren durchbrechen, desto höher steigt das Kopfgeld. Um in der Blacklist aufzusteigen, müssen Sie Ihren nächsten Gegner schon mit enorm hohen Summen beeindrucken. Gar nicht so einfach, aber höchst vergnüglich.
Besonders praktisch: Sie können einfach im Bounty-Modus loslegen und dabei quasi im Vorbeifahren auch alle Milestones erledigen. Das Risiko steigt aber mit dem Heat Level.
★★★★★

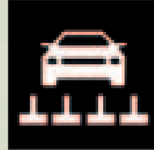
MILESTONES



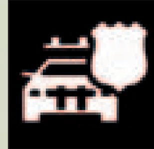
Trade Paint
Ziel ist, mindestens die vorgegebene Anzahl an Polizeiautos hinter sich herzuschleppen. So spaßig wie die berühmte Verfolgungsjagd im Kultfilm Blues Brothers.
★★★★★



Pursuit Time Challenge
Lassen Sie sich mindestens die vorgeschriebene Zeit lang verfolgen. Und entkommen Sie dann auch noch. Kaum zu glauben, wie lange 6 Minuten sein können!
★★★★



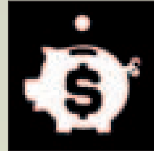
Spike Strip Challenge
Entkommen Sie den Nagelbändern – klingt simpel, ist ohne Speed Breaker aber kaum zu schaffen. Denn mit kaputten Reifen sind Sie leichte Beute der an wütende Hornissen erinnernden Gesetzeshüter.
★★★



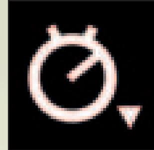
Infractions Challenge
Brechen Sie das Gesetz mindestens so oft, wie es Ihr Gegner verlangt. Anfangs einfach, doch machen es Ihnen die Polizisten immer schwerer.
★



Photo Ticket
Was in echt kaum einer wagt: mit maximalem Tempo an einem Starenkasten vorbei und sich blitzen lassen. Wird immer kniffliger, weil der Anlauf immer verwinkelter und Beschleunigen somit schwieriger wird. Und der Gegenverkehr immer dichter. ★★



Cost to State Challenge
Lassen Sie den Staat so richtig bluten – indem Sie alles zu Schrott fahren, was nicht bei drei auf den Bäumen ist: Verkehrsschilder, Parkbänke, Autos, Bushaltestellen, Gerüste, Donut-Läden, etc.
Ein Heidenspaß! ★★★★★



Pursuit Evasion
Anfangs simpel, wird aber schnell richtig schwer: Innerhalb eines knappen Zeitlimits die Polizei wieder abzuschütteln, indem Sie den Pursuit Breaker einsetzen und ein Versteck erreichen.
Nervenkitzel pur. ★★★★



Roadblock Challenge
Durchbrechen Sie Straßensperren – mehr müssen Sie hier nicht tun. Ach so, Sie dürfen keinesfalls zu lange an einer Sperre hängen bleiben. Und sich nicht schnappen lassen. Aber das kennen Sie ja schon aus den anderen Spielmodi. ★★★

Cayman S oder die immer wieder beliebte Corvette C6.

Schnipp Schnapp, der Weg ist ab

Die Computergegner verhalten sich ebenso wie die Polizisten clever, nutzen Abkürzungen (manchmal, nicht immer) und machen Fehler, was sie menschlich erscheinen lässt. Totalaussetzer wie in **Underground 2**, als KI-Piloten kurz nach dem Start todesmutig in eine Mauer crashten, haben wir während des 25-stündigen Tests nur einmal gefunden. Besonders gut hat uns gefallen, dass die Polizei während der Verfolgungsjagden häufig versucht hat, uns den Weg abzuschneiden, indem sie gezielt Abkürzungen benutzt hat. Trotzdem konnten wir die Verfolger immer wieder in Fallen locken. Zusammen mit den teils toll inszenierten Pursuit Breakers ein echter Spaß: Fünf Polizeiwagen, die hinter mir unter einem riesigen Holz-Donut begraben werden, weil ich gerade durch die Imbissbude gerast bin – klasse!

Most Wanted ist natürlich keine Simulation, entsprechend haben die Entwickler die Steuerung gestaltet. Alle Wagen fahren sich sehr gutmütig. Einige untersteuern etwas, andere deuten ein nervöses Heck an – mehr Feinheiten gibt es nicht. Anders wären Hochgeschwindigkeitsjagden durch enge Wohnviertel bei Tempo 260 auch nicht mehr zu beherrschen. Wer differenzierte Manöver lieber mag als eher grobe Spurwechsel, ist somit bei **Most Wanted** ebenso falsch aufgehoben wie in den Vorgängern **Underground 1** und **2**. Sollten Sie doch mal einen dicken Crash bauen, dann leidet nur Ihre Zeit. Der Wagen bleibt heil, einzig eine Splittertextur auf den Scheiben und Schleifspuren verraten den Unfall. Gut, dass der Wagen unkaputtbar ist, sonst hätten Sie keine Chance gegen Dutzende Polizeiwagen.

Alles verschwimmt im Temporausch

Grafisch trumpft **Most Wanted** mächtig auf. Die virtuelle Stadt Rockport ist riesig und vielfältig. Ein großes Waldgebiet mit vielen Abkürzungen, ewig lange Autobahnen, eine verwinkelte Innen-


Jetzt wird's richtig haarig: Ein **Polizeihubschrauber** nimmt uns die Sicht! Das ist vor allem vor Straßensperren mit Nagelbändern verheerend.



Unser Lambo soll schön werden: breite **Karosserie**, neuer Turbo, bessere Reifen, frische Lackierung. Das Tuning ist simpler als in Underground 2.

stadt, kuschelige Wohngebiete und eine einladende Strandpromenade bieten viel Abwechslung während der Verfolgungsjagden. Besonders gut gelungen ist den Entwicklern der Geschwindigkeitseffekt, der durch Motion Blur (eine Art Weichzeichner) verursacht wird. Dieser Effekt wird schon seit einigen Jahren in Spielen verwendet, aber meistens gleichförmig übers ganze Bild verteilt. In **Most Wanted** ist das Verwischen an den Bildrändern stärker als in der Mitte, was realistischer wirkt. Das können Sie auch sehr gut in unserem ausführlichen Test-Video sehen.

Der Sound spielt in der ersten Liga mit, vor allem was Musik und Sprachausgabe angeht. Neben den EA Trax mit einer bunten Mischung aus Hip Hop und Nu Metal wechselt das Spiel auf Wunsch zu einem orchestral-harten Soundtrack, wenn es besonders dramatisch zugeht (beispielsweise während einer Verfolgungsjagd). Da denken wir gleich an die guten alten Zeiten der **Wing Commander**-Ära zurück. Die Motoren erinnern zumindest an ihre echten Vorbilder, sind aber eher Typ-ähnlich als 100% rea-



Unscheinbar, aber wichtig: das **Feintuning** des Fahrverhaltens.


Blick zurück: Die Cops brettern in den harmlosen **Zivilverkehr**.

TECHNIK-CHECK

RAM: 128 | 256 | 384 | 512 | 768 | 1.024

MHz CPU	600 bis 1.000	1.200 bis 1.600	1.800 bis 2.200	2.400 bis 2.800	3.000 bis 3.400
Nvidia Riva TNT/2 Voodoo 3/4 Ati Rage 128 Geforce 1 Radeon 7000	nicht sinnvoll spielbar				
Geforce 2 MX Geforce 4 MX Radeon 7500 Radeon 9000	640x480x16 min. Details		640x480x16 mittlere Details 800x600x16 min. Details	800x600x16 min. Details 1.024x768x16 min. Details	1.024x768x16 min. Details 1.024x768x16 max. Details
Geforce 3/4, Geforce 5200-5700 Radeon 8500 Radeon 9500 Radeon 9200-9600 Radeon X300/X600	640x480x32 min. Details	800x600x32 min. Details 800x600x32 max. Details	800x600x32 min. Details 800x600x32 max. Details	800x600x32 mittlere Details 1.024x768x32 min. Details	800x600x32 max. Details 1.024x768x32 mittlere Details
Geforce 5800/5900 Geforce 6200 Geforce 6600 Radeon 9700 Radeon 9800 Radeon X700	640x480x32 min. Details	800x600x32 min. Details 800x600x32 max. Details	800x600x32 max. Details 1.024x768x32 mittlere Details	1.024x768x32 min. Details	1.024x768x32 max. Details 1.280x1.024x32 mittlere Details
Geforce 6800 Geforce 7800 Radeon X800 Radeon X850	640x480x32 min. Details 640x480x32 max. Details	800x600x32 min. Details 1.024x768x32 mittlere Details	1.280x1.024x32 min. Details 1.280x1.024x32 max. Details	1.280x1.024x32 mittlere Details 1.280x1.024x32 max. Details	1.280x1.024x32 max. Details 6x AA/8x AF

- Ladezeiten sind bei Need for Speed Most Wanted ab 512 MByte kein Problem.
- Im Gegensatz zu Underground 2 brauchen Sie für Regentropfen auf der Windschutzscheibe eine Grafikkarte, die das Shader Model 2.0 oder höher unterstützt.
- Auf langsameren PCs reduzieren Sie am besten als erstes die Auflösung.
- Anti-Aliasing sollten Sie erst ab einer Radeon 9800 Pro/Geforce 5900 aktivieren.
- Most Wanted profitiert mehr von einer starken Grafikkarte als von der CPU. Ist der Rechner überlastet, gehen kaum Frames verloren, sondern das Spiel wird langsamer.
- Stellen Sie »Car Reflection Detail« ruhig auf »niedrig«, die Unterschiede fallen kaum auf.


Kampf um jeden Zentimeter: Im Duell gegen Baron gibt es nichts geschenkt. Die **Mautstelle** wird gleich spektakulär zerbröselt.

listisch. Das heißt, der 911er röchelt, der Lancer Evo 8 röhrt und der Lambo faucht.

Enttäuschender Multiplayer

So weit, so gut. Jetzt starten wir den Mehrspielermodus und freuen uns darauf, als Cop einen Kollegen durch Rockport zu hetzen. So wie zuletzt in **Need for Speed Hot Pursuit 2**. Pustekuchen. Fällt aus wegen ist nicht. Pfui, EA! Ganz großes Pfui! Einzig öde Einzelrennen (Rundkurs, Sprint, Drag) stehen zur Wahl, was mehr als schwach ist. Da hat Electronic Arts eine riesige Chance vergeben. Hoffnung auf einen Patch mit weiteren Spielmodi besteht wenig.

Florian Stangl


Razor ist ein Kotzbrocken. Klar, er ist ja auch unser »**Endgegner**«.

NFS MOST WANTED: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie Need for Speed generell mögen – Sie machen garantiert nichts falsch

... wenn Sie schon immer die Verfolgungsjagd aus dem Film Blues Brothers nachspielen wollten

... wenn Ihr Herz für Porsche, BMW, Lamborghini oder Audi schlägt

... wenn Sie gerne fremde Sachen kaputt machen

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie einen Mehrspielermodus mit Polizei-Duellen erwarten. Den gibt's nicht!

... wenn Sie sich deutlich unterschiedliche Fahrverhalten je nach Auto wünschen

... wenn Sie eine Geschichte nicht überwiegend mit Textbrocken erzählt bekommen wollen



FLORIAN STANGL
Ihr Experte für Rennspiele

Einfach nur geil!

Grafik und Sound sind Top, das Feintuning des Fahrverhaltens ein Schuss willkommener Realismus und als Krönung die schweinegeilen Verfolgungsjagden gegen die Bullen! Ich hatte schon lange nicht mehr so viel Spaß mit einem Rennspiel, was auch an den fetten Flitzern von Porsche oder BMW liegt. Das Beste aus den Serien-Anfängen und das Beste des Vorgängers vereint, dafür würde ich gerne eine dicke 90 vergeben.

Enttäuschung Multiplayer-Modus
Ich gebe aber nur eine 89. Weil der billige Mehrspielermodus weh tut. Nur drei Rennvarianten, noch dazu die unspannendsten. Wo sind denn die Verfolgungsjagden mit der Polizei? Wenn ich mir ausmale, in Rockport mit zwei Freunden als Cops einen Kumpel zu jagen ... Himmel, EA, tut was!

Meine Wertung 89

MIKKL GALUSCHKA
Ihr Experte für Rennspiele

Zurück aus dem Untergrund

Es hat schon symbolischen Charakter, dass NfS ans Tageslicht zurückgekehrt ist. Denn mit dem spielerischen Gehalt sieht es ähnlich aus: raus aus dem völligen Dunkel der Underground-Vorgänger, denen Style über alles ging. Geile Schlitten, Polizei-Verfolgungsjagden, schöne Strecken – endlich ist all das wieder drin, was mich schon früher von meinen Rennsimulationen weggelockt hat.

Meine Wertung 85

GEORG VALTIN
Ihr Experte für Sportspiele

Ich will Tag- UND Nachtfahrten!

In Underground darf ich nur nachts fahren, jetzt nur tagsüber, warum geht nicht beides? Davon abgesehen ist Most Wanted im Singleplayer-Modus für mich der beste Teil der Serie, zumal ich die Zwischensequenzen mit echten Schauspielern mag. Ein gescheiter Multiplayer-Part mit Duellen zwischen Polizei und Rasern hätte dem Spiel sogar den Sprung über die 90er Grenze beschert.

Meine Wertung 89

MARTIN DEPPE
Ihr Experte für Actionspiele

GTA meets Blues Brothers

GTA San Andreas habe ich durchgespielt, Blues Brothers x-mal gesehen. Und dann kommt Most Wanted und stellt deren Verfolgungsjagden in den Schatten. Das fies-schöne daran: Es reicht häufig nicht, den Bull ... Gesetzeshütern zu entkommen. Nein, ich muss den Blaulicht-Bandwurm auch noch nervenaufreibend lang hinter mir halten. Adrenalin pur!

Schön auch, dass die »Betonbäume« aus Underground nicht mehr drin sind. Wenn ich jetzt vor einen Baum rassle, fliegt er weg – ich verliere zwar Tempo, aber nicht das ganze Rennen. Und die KI-Gegner fahren nachvollziehbarer, überholen mich nicht plötzlich aus fünf Sekunden Rückstand.

Meine Wertung 88

NFS MOST WANTED

Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (4 Spieler)
Internet (4 Spieler)

Ausstattung
1 DVDs, Handbuch (12 Seiten)

Sound	5.1-Surround
Genre	Rennspiel
Entwickler/Publisher	Electronic Arts/Electronic Arts
Webseite	www.needforspeed.de
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	24. November 2005
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahren
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	8
Multiplayer	3

PRO
- detailreiche Grafik
- gute Motorensounds
- tolle, dynamische Musik
- gelungenes Performance-Tuning
- abwechslungsreiche Streckenführung
- geniale Duelle mit der Polizei
- viele Objekte kaputtbar
- schicke Flitzer namhafter Hersteller

KONTRA
- unnötig Hardware-hungrig
- langweiliger Multiplayer-Modus
- keine Nachtfahrten
- Wetterwechsel zu sprunghaft

FLORIAN STANGL	89
MARTIN DEPPE	88
MIKKL GALUSCHKA	85
GEORG VALTIN	89

Durchschnitts-Wertung der Tester **88**



Die neue, sehr nützliche **Blitztaktik-Option**: Während links das Spiel weiterläuft, ändern wir rechts unsere taktischen Vorgaben.



Grafischer Fortschritt nach SI-Games-Art: Die **Spielerattribute** lassen sich jetzt wahlweise auch als farbige Balken anzeigen.



FOOTBALL MANAGER 2006

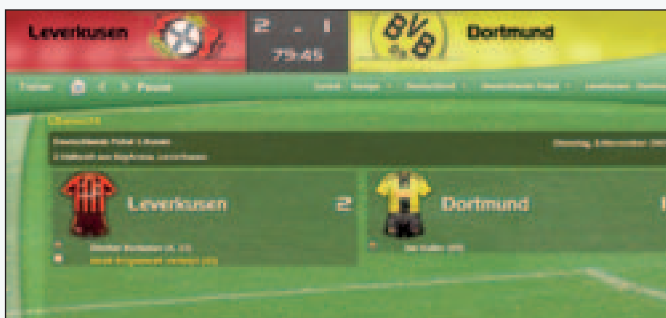
Für viele Fans ist er der einzig wahre FM: Aus jeder Menge zahlenüberladener Bildschirme zaubert er eine erstaunlich realistische Umsetzung der wichtigsten Nebensache der Welt.

MANAGER VS. TRAINER

Dass englische Fußballmanager seit jeher anders ticken als deutsche, mag auch an feinen sprachlichen Unterschieden liegen. Denn auf der Insel ist mit »Manager« eine Mischung aus Trainer und Teamchef gemeint, der sich um alle sportlichen Belange seiner Elf kümmert. Bei deutschen Vereinen sorgt sich der Manager hingegen vornehmlich um (finanzielle) Angelegenheiten abseits staubiger Trainingsplätze.

Fast gleicher Name, extrem unterschiedliche Konzepte. Während Electronic Arts' **Fussball Manager 06** (abgekürzt **FM 06**) auf einen weit gefächerten Funktionsumfang und opulente 3D-Grafik setzt, verfolgt Segas **Football Manager 2006** (wird **FM 2006** abgekürzt) die klassische englische Linie. Soll heißen: Aspekte wie die Anzahl der verkauften Thüringerwürste zur Halbzeitpause sind Ihnen völlig wurst, Sie kümmern sich als eine Art Teamchef allein um die sportlichen Belange Ihrer Mannschaft. Und das mit dermaßen viel Tiefgang, dass sich der **FM** über die Jahre ein berühmt-berüchtigtes Image aufgebaut hat.

OPTISCHES MINIMALTUNING



Den Fanprojekten sei dank: Im Internet finden Sie etliche grafische Updates von Vereinswappen über Spielerfotos bis hin zum Komplett-Skin. Die rücken nicht nur den fehlenden Lizenzen zu Leibe, sondern verhelfen dem FM 2006 zu einer, angesichts der grausigen Ausgangsbasis, erstaunlich adretten Optik. Wir empfehlen als Anlaufstelle www.sortitoutsi.net, wo unter »The Essential Collection« alle wichtigen Files versammelt sind. Fast schon Pflicht ist unserer Meinung nach der »Turnstyle 06«-Skin, der die Oberfläche sogar dezent an die einzelnen Vereine anpasst.

Selbst Fliegen sind schöner

Berüchtigt deshalb, weil sich der **Football Manager** nicht darum schert, die Thematik auch nur ein bisschen ansprechend rüberzubringen. Wer optische Leckerlis erwartet, steckt entweder viel Mühe ins optische Tuning (siehe Kasten), oder rennt am Besten gleich laut schreiend davon. Denn die »Inhalt geht vor Grafik«-Einstellung in allen Ehren, aber dass SI Games dermaßen wenig fürs Äußere tut, ist im Jahr 2005 nicht wirklich entschuldbar.

Berühmt wiederum ist der **FM** für seine akribische Umsetzung des realen Fußballbetriebs. Sei es nun die riesige Datenbank mit über 250.000 echten Spielern und ihren Dutzenden, ebenso realen Attributen oder die wunderbare Umsetzung auf das Spielfeld. Entgegen aller Vorurteile ist er dabei nicht das Optionsmonster, als das er gerne hingestellt wird. Bei wichtigen Aspekten wie Training oder Aufstellung halten sich die Möglichkeiten im überschaubaren Rahmen. Der Knackpunkt dieses Managers ist eher, dass er seine Elemente besser und nachvollziehbarer als die Konkurrenz miteinander verzahnt.

Dadurch entsteht ein rundes Ganzes, das einem stets das Gefühl gibt, alle sportlichen Aspekte seiner Mannschaft wirklich unter Kontrolle zu haben und das Team nach den eigenen Vorstellungen formen zu können. Und sich Gott sei dank nicht mit Fragen wie »nehme ich lieber Plastik oder Holz als Sitzfläche für meinen Tribünenausbau?« herumärgern zu müssen.

Profilierte Schiedsrichter

Die Neuerungen der 2006er-Version halten sich zahlenmäßig im Rahmen, sind dafür aber um so nützlicher. So wurde jedem Spielerprofil noch der Punkt »Positionen« hinzugefügt. Hier können Sie auf einen Blick sehen, ob sich der Mittelstürmer auch auf dem Flügel wohl fühlt und ob Sie ihn zur Not auch im Mittelfeld einsetzen können.

Außerdem berücksichtigt das Spiel Größe und Gewicht der Kicker – wer viele Recken des Typs »Deutsche Eiche« in seinem Kader hat, kann dies entsprechend taktisch ausnutzen. Speziell dann, wenn sich dank der neuen Schiedsrichter-Statistiken herausstellt, dass der Pfeifenmann eher lasch mit Karten umgeht. Ein weiteres nettes Detail: Bei Verletzten können Sie wählen, ob ihn ein Arzt normal behandeln oder fürs nächste Spiel gesund spritzen soll – mit der Gefahr, dass er danach umso länger ausfällt.

Taktik für Kurzentschlossene

Die vielleicht wichtigste Neuerung betrifft den eigentlichen Spieltag. Ab sofort kann der Manager in der unveränderten Ansicht »Billardkugeln mit Knubbeln laufen über einen 2D-Platz auf dem grafischen Stand von 1989« taktische Anweisungen und Änderungen während einer laufenden Begegnung ausführen. Und die können



Was im ersten Moment aussieht wie die **schematische Darstellung** einer Snooker-Partie, entpuppt sich als hoch spannendes Fußballmatch.



Der überarbeitete **Trainings-Hauptbildschirm** präsentiert sich als gelungene Mischung aus Zugänglichkeit und Tiefgang.

Sie so gezielt einsetzen wie bei keinem anderen Manager: Wenn der gegnerische Starstürmer ständig fünf Meter zu viel Platz bekommt, dann lässt sich das trotz – oder gerade wegen – der lächerlichen Optik wunderbar erkennen. Grundsätzlich teilt sich die Taktik in Vorgaben für die ganze Mannschaft und einzelne Spieler auf. Damit lässt sich von der Ausrichtung der kompletten Elf bis hin zum Handeln eines Verteidigers bei gegnerischen Ecken alles nach eigenem Gusto regulieren.

Ausdauer gefragt

Das heißt aber nicht, dass sich mit ein paar richtigen Anweisungen gleich alles im Handstreich gewinnen lässt: Wer etwa in der deutschen Regionalliga anfängt, hat ein paar harte Jahre und viel Arbeit vor sich, bevor er mit der Bundesliga rechnen kann. Die Ergebnisse wirken nie wie zufällig ausgewürfelt. Kurzum: Der **FM** wirkt wie echter Fußball und nicht wie eine im Kicker-Milieu angesiedelte Wirtschaftssimulation.

Bei aller gebotener taktischer Finesse: Ein paar Dinge fehlen uns dann doch. Etwa eine Aufstellung, die sich nicht nur nach fixen Positionen richtet, sondern eine zentimetergenaue Justierung erlaubt. Oder für Offensive und Defensive getrennt definierbare Laufwege.

Einsteiger-Blutgrätsche

Trotz Tutorial und toller Hilfsfunktion: Einsteigerfreundlich präsentiert sich der **FM** auch in der 2006er Version nicht. So verteilen sich gleich mehrere Menüsysteme auf den Bildschirm, die jeweils verschiedenen Logiken folgen. Außerdem ist es oft nicht möglich, zu einem gerade besuchten Bildschirm zurück zu kehren. Die unfreiwillig komische deutsche Übersetzung (auf der CD befinden sich aber auch andere Sprachversionen) tut ihr übriges dazu, dass sich Neueinsteiger anfangs sehr fremd fühlen.

Heftige Bugs kamen uns während des Testbetriebs nicht unter. Allerdings sind die Werte für einzelne Spieler auf dem Transfermarkt mitunter komisch angesetzt. So kann es sein, dass ein Spieler internationaler Klasse für ein paar läppische Hunderttausend Euro den Verein wechselt.

Michael Galuschka



Vielseitig: Unser normalerweise im defensiven linken Mittelfeld eingesetzter Spieler fühlt sich auf **vielen Positionen** wohl.

MIKKL GALUSCHKA

Ihr Experte für Sportspiele

Das PES der Fußballmanager

Wer Fußball mag, wird Segas FM 2006 lieben. Eingeweihte wissen es schon länger: Hinter der öden Fassade steckt eine verdammt gute Umsetzung des Kickerbetriebs. Allen anderen sei es hiermit noch mal gesagt: Wer mit der mülligen Präsentation leben kann und für einen Spieltag gerne mal eine Stunde braucht, findet hier sein persönliches Managerparadies. Ich hab's jedenfalls getan – und träume weiter davon, dass SI endlich mal etwas Mühe in die Optik steckt. Solange lasse ich meinen 90er nämlich auch stecken.

Meine Wertung **87**

FLORIAN STANGL

Ihr Experte für Sportspiele

So mag ich Fußball!

Von der Thematik her war mir der NHL Eastside Hockey ja symphatischer (Eishockey!), doch dem FM gebe ich die leicht höhere Wertung. Hauptgrund ist die tausendmal bessere Umsetzung der eigentlichen Spieltage: Beim NHL hatte ich ein unbrauchbares Geruckel, hier habe ich eine Match-Darstellung, bei der mir selbst feinste taktische Fehlleistungen meiner Mannschaft nicht entgehen.

Meine Wertung **82**

FOOTBALL MANAGER 2006

Multiplayer
Einzel-PC (20 Spieler)
Netzwerk (20 Spieler)
Internet (20 Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (70 Seiten)

Sound	Stereo
Genre	Fußballmanager
Entwickler/Publisher	SI Games/Sega
Webseite	www.sigames.com
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Riva TNT	CPU 800 MHz, RAM 128 MB
Auflösung 1.280x1.024	Grafikkarte Geforce	CPU 1,4 GHz, RAM 512 MB
Auflösung 1.280x1.024	Grafikkarte Geforce	CPU 2,4 GHz, RAM 1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	3
Sound	1
Steuerung	8
Multiplayer	7

PRO
- enormer Tiefgang
- Sportart sehr realistisch umgesetzt
- viele taktische Finessen
- gigantische Spielerdatenbank

KONTRA
- Präsentation unterste Schublade
- verwirrendes Bedienkonzept

MIKKL GALUSCHKA 87
FLORIAN STANGL 82

Durchschnitts-Wertung der Tester **85**



Die gelben **Pfeile** auf dem Boden markieren den Weg, den der Golfball beim Putten nehmen wird. Sie müssen nur noch schlagen.



Die **Anzeigen** rechts im Spielbildschirm klären uns übersichtlich über Wetterverhältnisse, ideale Schlagrichtung und -kraft auf.

REAL WORLD GOLF

Um sich wie ein Golf-Profi zu fühlen, müssen Sie nicht erst das nächste Grün Ihres Vertrauens aufsuchen. Mit einem Gametrak holen Sie sich Golfakrobatik direkt nach Hause.



Wer spürt sie nicht gerne, die sanfte Brise des Windes, die um die Nase herumsäuselt, während das Hemd vom Regen durchnässt wird und der Golfschläger in der Hand immer mehr rutscht? Wir nicht. Darum haben wir uns in unserem warmen Büro versteckt, um Golf zu spielen.

Der Clou an **Real World Golf**: Für das wahre Golfervergnügen gibt es ein Gametrak, das uns zu Höchstleistungen antreibt. Das Gametrak stöpseln wir über einen USB-Stecker an den Rechner. Zwei Handschuhe werden an Fäden geklinkt, damit das Gametrak Geschwindigkeit und Richtung des Schlages nachvollziehen kann, und der virtuelle Golfball geschlagen wird. Nun noch einen Mini-Schläger in unsere Hände, ein Fuß-Pad für Bestätigungen zwischen unsere Füße, und ab geht der Spaß.

Unser persönlicher Trainer

Nachdem wir unsere Handschuhe übergestreift haben, bedienen wir das Menü denkbar einfach über Handbewegungen. Da wir im Rahmen unserer Golferkarriere nur ein paar Putts vorweisen können, kommt uns das Tutorial gerade richtig. In dem lernen wir, welche Körperhaltung wir einnehmen müssen, um einen Abschlag zu schaffen. Und wir sehen, wie wir unsere Schlagkraft einschätzen sollten, um erfolgreich das Loch zu treffen. Doch wie wir einen Bump'n Run schlagen (ein hoher Schlag aufs Grün, bei dem der Ball nicht weit rollt) oder dem Ball einen Backspin verpassen, so dass er auf dem Grün wieder ein wenig zurückrollt, lernen wir nicht. Das ist ärgerlich, denn so vergeigen wir manchen Schlag, nur weil uns das Wissen fehlt.

Amok-Golfer

Nach ein paar Übungsschlägen suchen wir uns einen der drei Spielmodi aus. Neben einem normalen Zählspiel, in dem wir alleine auf dem Platz sind, und Matchspielen, in denen wir gegen einen Computergegner oder einen weiteren Spieler antreten können, spielen wir bis zu fünf virtuelle Turniere. In denen setzen wir uns an die Spitze der Rangliste, und zeigen 50 anderen Golfern, wer der Gott auf dem Grün ist. Alle vorhandenen Turniere und Plätze können wir allerdings erst spielen, wenn wir erfolgreich genug waren. Zu Beginn stehen uns nämlich nur je zwei erfundene Turniere und Plätze zur Verfügung, den Rest müssen wir erst freispielen. Zusätzlich gibt es Party-Spielchen, in denen wir Zielscheiben, in der Luft schwebende Ringe und Dartscheiben treffen müssen, um weitere spaßige Einlagen freizuschalten.

Präzisionsschwund

Am Anfang eines Lochs erhalten Sie einen kurzen Überblick über die Fairway und das Grün. Anzeigen wie

GAMETRAK-SPIELE

In2Games plant neben weiteren sportlichen Betätigungen wie Baseball auch die Umsetzung eines Ego-Shooters für das Gametrak. Außerdem soll es bald ein Adventure und Tanzspielchen für Ganzkörpereinsatz-Spieler geben.





Das Programm wählt automatisch die richtigen **Schläger** aus. Sind Sie trotzdem nicht zufrieden, können Sie die Schläger selbst auswählen.



100% Schwung und Ballkontakt machen den perfekten **Schlag** aus, der mit einem kleinen Feuerschweif hinter dem Ball gewürdigt wird.



Kurz und knackig: Solche knappen Zusammenfassungen am Anfang einer Runde geben kleine **Tipps** zum nächsten Loch.

Windrichtung, -geschwindigkeit, und optimale Schlagstärke ermöglichen Ihnen eine gute Einschätzung Ihrer Möglichkeiten. Während man allerdings in **Tiger Woods PGA Tour 2006** punktgenau die Schlagrichtung festlegt, funktioniert das in **Real World Golf** weniger. Am rechten Spielbildschirmrand sehen Sie nur eine kleine Karte, auf der Sie die ungefähre Schlagrichtung erkennen.

Ist Ihr Golfball auf dem Grün gelandet, zielt das Programm automatisch für Sie – Sie müssen nur die Schlagkraft richtig dosieren, um einzulochen. Während die Abschläge mit dem Gametrak funktionieren, stößt das System beim Putten an seine Grenzen.

Die Schlagstärke können Sie erst nach mehrmaligem Üben ungefähr einschätzen. Blöd ist vor allem, dass das Gametrak oft nicht erkennt, ob Sie den Putter zum Schlag zurücknehmen, oder ob Sie sich nur kurz an der Nase kratzen. Die kleinste Bewegung beim Putt kann nämlich schon als Schlag gewertet werden und Ihnen so das Handicap vermiesen.

Knochenarbeit

So lustig das eigene Schlägerschwingen sein mag, so sehr geht's bei einem Spiel in die Beine. Da würden wir uns wünschen, dass **Real World Golf** auch mit Maus oder Tastatur spielbar wäre. Geht aber nicht: Das Programm ist einzig für das Gametrak ausgelegt.

Ein anderes Manko ist die Bewegung des Golfballs beim Putten. Der Ball rollt nach dem Schlag nämlich nicht aus, sondern bleibt abrupt liegen. Dadurch wirkt **Real World Golf** unrealistisch. In einer anderen Situation schlagen wir den Ball mit einem Eisen aufs Grün und müssen feststellen, dass wir der weißen Kugel einen unrealistisch hohen Backspin verpasst haben, so dass der Ball wieder einige Meter zurückhüpft.

Grün, Grün, Grün ...

Apropos hohes Gras: Die Grafik ist mittelmäßig. Die vorgefertigten Charaktere sind polygonarm und haben ihre Ecken und Kanten. Roughs, Fairways und Grüns sind nur durch eine andere Grünfärbung unterscheidbar, hier fehlt der Realismus, den wir an **Tiger Woods PGA Tour 2006** so lieben.

Susanne Braun


Der **Party-Golf-Modus** enthält gute Übungen für den Abschlag. Hier müssen Sie den Ball durch die Ringe schlagen.

SUSANNE BRAUN



Ihre Expertin für Sportspiele

Schweißtreibend

Golfen mit dem Gametrak ist eine gute Idee – die daran scheitert, dass das Gametrak die Bewegungen beim Putten zu ungenau registriert. Außerdem hätte es mich gefreut, wenn ich alternativ mit Maus Golfen könnte.

Spaß macht das Schlägerschwingen auf jeden Fall, Real World Golf ist aber keine ernstzunehmende Golf-Simulation. Dazu fehlt mir einfach die Präzision und durch den nicht ausrollenden Ball die Spannung, um für mich mehr als ein Party-Gimmick oder ein Zwischendurch-Spielchen zu sein.

Meine Wertung 76

MIKKL GALUSCHKA



Ihr Experte für Sportspiele

Kein Ersatz für Trainerstunden

Bernhard Langer, ich komme! Nach einer Stunde fühle ich mich wie sein legitimer Nachfolger. Obwohl das Gametrak-System für meinen Geschmack zu wenig Parameter des eigenen Schwungs berücksichtigt, kommt das Virtual-Reality-Feeling ganz gut rüber. Noch intensiver wäre es mit einem vernünftigen Schläger: Die beigelegte Krücke aus Chinabilligstplastik dämpft den Spaß ein wenig.

Meine Wertung 71

REAL WORLD GOLF

Multiplayer	Einzel-PC (4 Spieler) Netzwerk (– Spieler) Internet (– Spieler)
Ausstattung	1 CD, Handbuch (22 Seiten)
Sound	Stereo
Genre	Sportspiel
Entwickler/Publisher	In2Games/Atari
Webseite	www.realworldgolf.com
ca. Preis	90 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	Grafikkarte	CPU	RAM
640x480	Geforce 3	500 MHz	128 MB
800x600	Geforce 4	1,0 GHz	256 MB
1.280x1.024	Geforce FX	1,4 GHz	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	6
Steuerung	7
Multiplayer	6

PRO
- Gametrak
- leichte Bedienung
- körperliche Betätigung

KONTRA
- Ungenauigkeit beim Putten
- mittelmäßige Grafik
- ausschließlich Gametrak-Steuerung

SUSANNE BRAUN	76
MIKKL GALUSCHKA	71

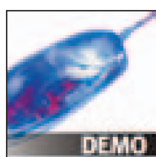
Durchschnitts-Wertung der Tester **74**



Todesmutig stürzen wir uns den Hang hinunter. Das **Fahrgefühl** ist klasse, man spürt förmlich den Druck auf den Oberschenkeln.



Ein Schuss Rollenspiel: Mit **Erfahrungspunkten** wird unser Fahrer stärker, und wir können bessere Ausrüstungsteile wie neue Skier verwenden.



SKI RACING 2006

Der Nachfolger eines verunglückten Ski-Projekts: ohne Hermann Maier, aber mit viel Spielspaß!

Wir erinnern uns: Vor einem Jahr forderte **Ski Racing 2005** (mit Österreichs Held Hermann Maier) supersensible Finger wegen der fummeligen Steuerung und bot außerdem ein unentspanntes Fahrgefühl. Der Konkurrent **Ski Alpin 2005**, ebenfalls nicht perfekt, bot da weitaus mehr Spielspaß. Die Entwickler, und das zeichnet sie aus, nahmen die Kritik an und modelten für den Nachfolger fast alles um. Prima! Das Ergebnis ist eine zwar anspruchsvolle, aber sehr gut spielbare Simulation des Ski-Weltcups.

Einzelrennen oder Karriere? Wir wählen natürlich den Weltcup, der von Ende Oktober bis Mitte März Dutzende Rennen enthält. Unser selbstgebastelter Fahrer ist eine Null. Trotzdem treten wir gegen die ganz Großen des Skizirkus an und kriegen prompt die Quittung: 13 Sekunden Rückstand auf den Sieger im Super-G, über 20 Sekunden im Slalom. Schluck. Frustgefahr. An der Steuerung liegt's nicht, die ist hervorragend. Mit zwei Tasten carven wir, einmal mit und einmal ohne Geschwindigkeitsverlust. Eine weitere Taste hilft, zu weite Sprünge zu vermeiden, was Tempoverlust bedeuten würde. Aber klar, die Stars kennen natürlich alle Strecken wie den Hahnenkamm, Sölden, die Streif und so weiter. Wir nicht. Wir müssen lernen. Dabei helfen uns die eingeblendeten Namen der Streckenabschnitte wie Seidlalm oder Hausbergkante. So lernen wir zum Beispiel mit der Zeit, wann uns ein Sprung erwartet.

Übung macht den Meister

Verbissen kämpfen wir uns weiter durch den Weltcup. Lassen einen Slalom aus, um unseren Fahrer zu regenerieren. Der verliert nämlich Kraft, wenn wir ohne Tempoverlust aufkanten oder zu weit springen. Das System ist clever: Wir müssen nicht nur während der Rennen mit dem Spezialmanöver haushalten, sondern auch abwägen, ob wir lieber weitere Weltcup-Punkte sammeln oder uns erholen. Endlich, Übung macht den Meister: Nach vielen Platzierungen unter »ferner liefen« schaffen wir den Sprung aufs Treppchen! Dritter bei der Kombination in Wengen. Die Lernkurve ist steil, aber zu schaffen.

Grafik und Sound stimmen auch, vor allem das Geschwindigkeitsgefühl und die Animation des Fahrers sind besser als bei **Ski Alpin 2006**. Der Mehrspielermodus bietet Online- und LAN-Rennen gegen gleich 31 andere Fahrer (dann werden nur Zwischenzeiten und Stürze der Gegner als Textmeldungen eingeblendet) oder gegen fünf Kontrahenten. Die sind dann als schemenhafte »Ghosts« zu sehen. Wer's lieber kuschelig macht, der drängelt sich im unterhaltsamen Splitscreen-Modus zu zweit vor einen Monitor.

Florian Stangl

FLORIAN STANGL



Ihr Experte für Sportspiele

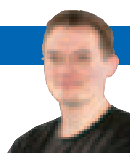
Geglückte Aufholjagd

Den Vorgänger fand ich furchtbar, doch die 2006er-Version spielt sich prima. Einzig die frustrierend hohen Rückstände sind ärgerlich. Das mag ja realistisch sein, aber es wirkt unnötig abschreckend. Auch doof: Ich bekomme zu wenig Feedback, warum ich langsamer als die anderen bin.

Ansonsten bin ich positiv überrascht: Ski Racing 2006 ist das puristische Skirennspiel für erfahrene Sportspieler mit Durchsetzungsvermögen und hoher Frust-Resistenz für die erste Saison. Für mich dieses Jahr gleichauf mit Ski Alpin.

Meine Wertung **81**

GEORG VALTIN



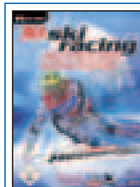
Ihr Experte für Sportspiele

Wo verliere ich die Sekunden?

Trotz der vielen Verbesserungen kann ich mich nicht so recht mit Ski Racing 2006 anfreunden. Das liegt vor allem daran, dass ich am Anfang riesige Rückstände habe, mir diese aber nicht erklären kann. Wer schnelle Erfolgserlebnisse sucht, sollte also zu Ski Alpin greifen. Doch Ski Racing hat auch Vorteile – etwa, dass Sprungweiten und markante Streckenstellen eingeblendet werden.

Meine Wertung **74**

SKI RACING 2006



Multiplayer
Einzel-PC (2 Spieler)
Netzwerk (32 Spieler)
Internet (32 Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (58 S., davon 9 auf deutsch)

Sound	Stereo
Genre	Sportspiel
Entwickler/Publisher	Coldwood/Deep Silver
Webseite	www.skiracing2006.de
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	25. November 2005
Schwierigkeit	3 Stufen; mittel bis schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	Grafikkarte	CPU	RAM
640x480x16	Geforce	1,2 GHz	256 MB
1.024x768x32	Geforce 4	2,0 GHz	512 MB
2.048x1.536x32	Radeon X800	3,0 GHz	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	8
Multiplayer	8

PRO
- tolles Geschwindigkeitsgefühl
- gelungene Steuerung
- sehr gutes Fahrgefühl
- motivierender Mehrspielermodus

KONTRA
- sehr steile Lernkurve
- wenig Feedback über Fehler

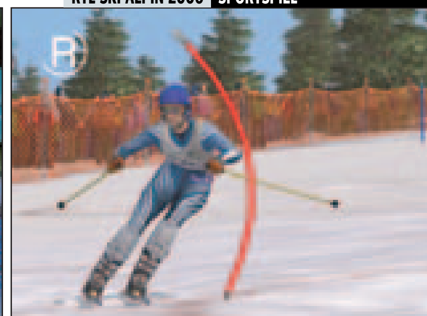
Durchschnitts-Wertung der Tester

FLORIAN STANGL	81
GEORG VALTIN	74

78



Mit dem richtigen **Schwungansatz** holen Sie an jedem Tor wichtige Hundertstel heraus. Dank der einfachen, direkten Steuerung haben Sie den Athleten auch bei hohen Geschwindigkeiten im Griff.



In der hübschen Zeitlupe erkennen wir, wie unser Fahrer die **Slalomstangen** wegboxt.



Bei **Sichtbehinderungen** wie Schneefall und Nebel erkennen Sie Tore erst sehr spät.

SKI ALPIN 2006

Top-Speed ganz ohne Auto: Auf zwei Brettern rasen Sie die schneebedeckten Pisten dieser Welt hinab.

Nach dem erfolgreichen Debüt im vergangenen Jahr fährt 49 Games mit **Ski Alpin 2006** weiter in der Erfolgsspur. Da passt es ja ganz gut, dass die Packung von Bode Miller geziert wird, dem Gesamt-Weltcupsieger der vergangenen Saison. Denn im Vergleich zum Vorgänger hat sich **Ski Alpin 2006** in vielen Punkten positiv entwickelt. Im Kern ist und bleibt es aber ein kurzweiliges, spannendes Ski-Rennspiel, das dank dreier Schwierigkeitsgrade für Gelegenheitsspieler genauso geeignet ist wie für Profis.

Hochwertige Kurse

Neben Training und »Schnellen Rennen« steht natürlich auch wieder ein Karrieremodus zur Auswahl. Dort führen Sie einen Nachwuchsathleten durch Junioren- und Amateur-Wettbewerbe, um schließlich im Weltcup gegen die besten KI-Piloten in Abfahrt, Super-G, Riesentorlauf und Slalom anzutreten. Aus lizenzrechtlichen Gründen gibt es nur wenige originalgetreu nachgebaute Strecken, darunter die traditionellen Abfahrten Kandahar (Garmisch-Partenkirchen) und Saslong (Gröden). Das heißt aber nicht, dass die anderen Pisten schlechter wären – alle überzeugen mit durchdachter Kurssetzung und abwechslungsreichen Passagen. Damit Sie nicht ins Ungewisse fahren, dürfen Sie vor jedem Wettkampf eine Probefahrt absolvieren. Übrigens feiert das Kommentatoren-Duo des Vorgängers ein Comeback, wobei besonders die Bemerkungen des österreichischen Co-Reporters Berti Greiflinger immer für ein Schmunzeln gut sind.

Geschmeidige Schwünge

Technisch hat das Spiel im Vergleich zum Vorgänger einen deutlichen Sprung nach vorn gemacht. Die Animationen der polygonreichen Spielfiguren wirken deutlich realistischer, die Landschaften detailreicher und hübscher. Besonders gelungen sind die Wettereffekte: Wenn Sie beispielsweise bei Schneefall mit 160 Sachen in eine wabernde Nebelfront rasen und das nächste Tor erst kurz vor knapp erkennen, steigt unweigerlich der Adrenalinspiegel.

Georg Valtin

GEORG VALTIN



Ihr Experte für Sportspiele

Zwei Bretter, die die Welt bedeuten

Während andere Kollegen in Rennwagen nach der perfekten Runde suchen, schinde ich lieber auf der Skipiste Sekunden, bis auch der letzte Streckenrekord gebrochen ist. Ski Alpin 2006 motiviert einfach ungemein und ist dabei aufgrund seiner einfachen Steuerung und der naturgemäß kurzen Fahrten auch etwas für zwischendurch. Für nächstes Jahr wünsche ich mir vor allem, dass sich die ersten und zweiten Durchgänge in Slalom und Riesenslalom wie in der Realität unterscheiden.

Meine Wertung **84**

FLORIAN STANGL



Ihr Experte für Sportspiele

Locker-flockiger Skisport

Die Konkurrenz nebenan hat tierisch aufgeholt – eigentlich müsste man beide Titel spielen. Ski Alpin ist auf jeden Fall leichter zugänglich und das rundere Paket. Der Karrieremodus mit dem Start in der Junior-Liga ist für mich motivierender als der eher trockene Weltcup in Ski Racing 2006. Und wer gerne schnell Erfolge feiert, ist bei Ski Alpin 2006 in jedem Fall besser aufgehoben.

Meine Wertung **81**

SKI ALPIN 2006

Multiplayer
Einzel-PC (12 Spieler)
Netzwerk (12 Spieler)
Internet (12 Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch
(36 Seiten)

Sound	Stereo
Genre	Sportspiel
Entwickler/Publisher	49 Games/RTL
Webseite	www.49games.de
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	1. Dezember 2005
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	Grafikkarte	CPU	RAM
800x600	Geforce 2	800 MHz	256 MB
1.024x768	Geforce 3	1,2 GHz	512 MB
1.280x1.024	Geforce 4	2,0 GHz	768 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	9
Multiplayer	8

PRO
- sehr gutes Streckendesign
- motivierender Karrieremodus
- einfache, gefühlvolle Steuerung

KONTRA
- kein Splitscreen-Modus
- 1. und 2. Durchgang in technischen Disziplinen gleich gesteckt

GEORG VALTIN 84
FLORIAN STANGL 81

Durchschnitts-Wertung der Tester **83**


Das **Interface** der unnötig komplizierten Steuerung überdeckt während des Sprungs den Sportler. Hier setzen wir gerade zur Landung an.


Wie bei einer Fernsehübertragung bietet das Spiel **Zeitlupen** in diversen Kameraeinstellungen; insgesamt ist die Grafik eher zweckmäßig.

SKISPRINGEN WINTER 2006

Fehlendes Balancing und überkomplizierte Steuerung rauben dem soliden Titel langfristig den Spaß.

Seit dem Erfolg der **Skispringen**-Reihe von RTL versucht jedes Jahr mindestens ein Titel, dem Klassenprimus den Schneid abzukaufen. Diesmal schickt CDV das Spiel **Skispringen Winter 2006** ins Rennen. Das erweist sich zwar als ganz ordentlich, schneidet aber in allen Punkten schwächer ab als der direkte Konkurrent – angefangen von der Grafik über die Animationen und den Kommentar bis hin zur Steuerung. Immerhin bietet es aber einen ähnlichen Umfang, inklusive der Karrieremodi als Springer und Trainer, kostet aber nur halb so viel wie der direkte Konkurrent.

Zu viel des Guten

Ähnlich wie in **RTL Skispringen 2006** kommt es auch hier bei der Steuerung auf eine gefühlvolle, gut getimte Reihe von Mausklicks und Ausgleichsbewegungen an. Allerdings ist diese Prozedur vergleichsweise kompliziert; ohne längere Einspielzeit erreichen Sie gerade am Anfang des Karrieremodus keine vorderen Platzierungen. Ein weiterer Nachteil der Steuerung: Das dazugehörige Interface verdeckt während des Sprungs und der Landung einen Großteil des Sportlers. Haltungskorrekturen im Flug erfolgen also nicht intuitiv anhand der Körperposition, sondern auf Basis der eingeblendeten Balance-Anzeige. Davon abgesehen ist die weichgezeichnete Grafik ganz ansehnlich, gewinnt aber sicher keinen Schönheitspreis.

Aller Anfang ist schwer

Auch **Skispringen Winter 2006** legt sein Hauptaugenmerk auf den Karrieremodus als Springer (wer gleich mit vier Athleten antreten will, wählt die Trainer-Laufbahn). Zunächst starten Sie bei den Junioren, wobei die anfänglich schlechten Charakterwerte sowie die dürftige Ausrüstung zu allenfalls mittelprächtigen Resultaten führen. Die Preis- und Sponsorengelder investieren Sie also in Trainingseinheiten, um die Attribute zu steigern. Außerdem kaufen Sie windschnittigere Ski und Anzüge. Helme, Bindungen, Brillen und anderes Equipment fehlen genauso wie das Wachsen.

Als wir uns nach einer Saison endgültig an die Steuerung gewöhnt hatten, und unser Springer bei allen Attributen etwa den Wert 25 (von 50) besaß, änderte sich das Bild: Statt zwischen den Plätzen 20 und 30 herumzukrebsen, siegten wir plötzlich in jedem Wettbewerb – und zwar meist mit einem riesigen Vorsprung. So stiegen wir locker in den Continental-Cup auf, wo sich uns das gleiche Bild bot. Erst in der folgenden Weltcup-Saison wurden wir wieder von den KI-Gegnern einigermaßen gefordert. Trotzdem ist so ein Balancing äußerst schwach und bietet auf Dauer keine Motivation.

Georg Valtin

GEORG VALTIN



Ihr Experte für Sportspiele

Sprung ins Mittelfeld

Skispringen Winter 2006 kommt dem RTL-Gegner näher als alle bisherigen Herausforderer. Allerdings wirkt es in vielen Punkten unausgegoren, ist aber mit Sicherheit eine gute Basis für eine Weiterentwicklung. Dafür würde ich mir eine entschlackte Steuerung und besseres Balancing wünschen.

Wer mit der Steuerung von RTL Skispringen nicht zurechtkommt oder nicht mehr als 15 Euro ausgeben will, kann einen Kauf erwägen. Für mich persönlich sehe ich aber keinen Grund, mich mit dem zweiten Sieger abzugeben.

Meine Wertung 67

MIKKL GALUSCHKA



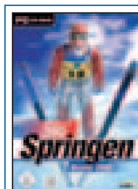
Ihr Experte für Sportspiele

Noch nicht ausgereift

Nachdem mich das diesjährige Skispringen von RTL eher enttäuschte, sah ich in diesem Spiel einen Hoffnungsträger. Nach den ersten Sprüngen verging mir aber bereits wieder die Lust, da die Steuerung einfach zu kompliziert ist. Gerade auf kleinen Schanzen arten Sprünge oft in hektische Klickerei aus. Da sollten die Entwickler zuerst ansetzen, denn ansonsten ist das Spiel recht solide.

Meine Wertung 65

SKISPRINGEN WINTER 2006



Multiplayer
Einzel-PC (8 Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (– Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch
(24 Seiten auf CD)

Sound	Stereo
Genre	Sportspiel
Entwickler/Publisher	Metropolis/CDV
Webseite	www.metropolis-software.com
ca. Preis	15 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis mittel
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600, Grafikkarte Geforce 3	CPU 1,0 GHz, RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768, Grafikkarte Geforce 4	CPU 1,5 GHz, RAM 512 MB
Auflösung 1.280x1.024, Grafikkarte Geforce FX	CPU 2,0 GHz, RAM 768 MB

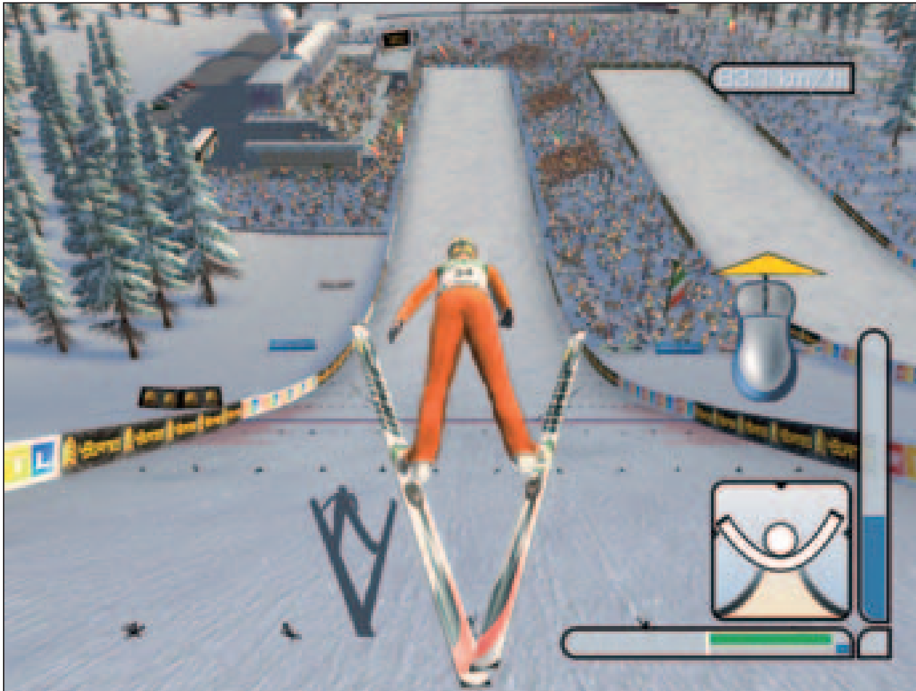
EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	5
Steuerung	7
Multiplayer	7

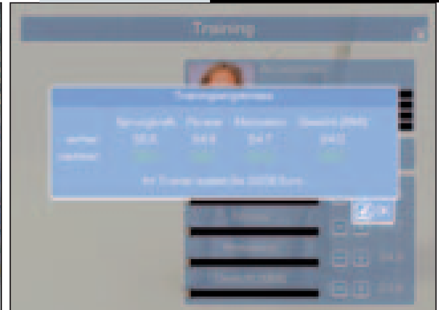
PRO
- 32 originalgetreue Schanzen
- Karrieremodus als Springer und Trainer

KONTRA
- überkomplizierte Steuerung
- mangelndes Balancing
- Kommentar wiederholt sich ständig
- keine Originaldaten

GEORG VALTIN 67
MIKKL GALUSCHKA 65
Durchschnitts-Wertung der Tester **66**



Vorfreude auf olympischer Flüge: Auf der **Olympia-Schanze** der Winterspiele 2006 in Turin segeln wir über den Aufsprunghügel. Insgesamt enthält das Spiel satte 41 Sprunganlagen.



Dank des **Extra-Trainings** steigern wir die Werte unseres Springers sehr schnell.



Ohne perfekte **Telemark-Landung** belegen Sie im Weltcup keine vorderen Ränge.



RTL SKI-SPRINGEN 2006

Trotz nur kleiner Verbesserungen macht die virtuelle Weitenjagd **in Sachen Spielspaß große Sprünge.**

Die **Skispringen**-Serie von 49 Games hat sich in den vergangenen Jahren zu einer festen Größe im Sportspiel-Genre etabliert. Da Spielprinzip und Steuerung bereits im Vorgänger nahezu perfekt waren, hat die diesjährige Auflage **Skispringen 2006** Update-Charakter: Schönere Animationen und Figuren, 800 neue Kommentatoren-Sprüche, mehr Quizfragen, ein erweiterter Managermodus sowie Sprünge in der Ego-Perspektive (die aufgrund mangelnder Übersicht kaum zu guten Leistungen führen) klingen für Neulinge zwar verlockend, dürften Besitzer des Vorgängers aber nur bedingt überzeugen. Größte neuer Anreiz sind die inzwischen 41 Schanzen des Original-Weltcups, zu denen auch die Sprunganlage der kommenden Olympischen Spiele von Turin zählt.

Sprung in die Spitze

Im Mittelpunkt des Spiels steht erneut der Karrieremodus, in dem Sie vom Nachwuchstalent zum Spitzenspringer aufsteigen. Neben dem Training und dem richtigen Wachs verhandeln Sie mit Sponsoren und schaffen mit immer besserer Ausrüstung die Grundlage für Spitzenleistungen. Wer vor jedem Wettkampf das neue Extra-Training absolviert, erhält zusätzliche Punkte und bringt damit die Werte wie Motivation und Sprungkraft schneller in die Höhe. Könner gewinnen die ersten beiden Wettkampfserien auf Anhieb, finden aber im Weltcup (ohne lizenzierte Springer) eine echte Herausforderung.

Wie in den Vorgängern verlangt auch **Skispringen 2006** den gefühlvollen Umgang mit der Maus und gutes Timing. Das erklärt das Spiel in einem ausführlichen Tutorial genauso wie die einzelnen Sprungphasen Anlauf, Flug und Landung. Im Multiplayer-Modus dürfen bis zu 16 menschliche Spieler an einem PC, im LAN oder über Internet um die Wette springen.

Georg Valtin

GEORG VALTIN



Ihr Experte für Sportspiele

Aufpolierte Weitenhatz

Ich bin froh, dass die Entwickler das Spielprinzip und die perfekte Steuerung nicht angerührt haben – bei des funktionierte bereits im Vorgänger tadellos. Außerdem motiviert die Suche nach dem perfekten Sprung dazu, meinen Athleten über den Bakken zu schicken. Die Atmosphäre kommt dank grafischer Details wie Fanplakaten und animierter Anzeigetafeln noch besser rüber.

Insgesamt ist der Jahrgang 2006 mit seinen kleinen Verbesserungen eher ein Update. Wer den Vorgänger besitzt, sollte also die Investition von 30 Euro überdenken.

Meine Wertung 83

MIKKL GALUSCHKA



Ihr Experte für Sportspiele

Abzüge in der Innovationsnote

Bisher habe ich mich jedes Jahr selbst auf kleine Verbesserungen gefreut. Doch so langsam überspannt 49 Games den Bogen: Die 2006er Version halte ich für überflüssig. Anstatt an Kleinigkeiten rumzudoktern, sollte man sich lieber mal ein komplett neues Konzept überlegen – Dinge wie die nervige Wachserei oder zu schnell steigende Fähigkeiten sind mir schon länger ein Dorn im Auge.

Meine Wertung 78

RTL SKISPRINGEN 2006



Multiplayer
Einzel-PC (16 Spieler)
Netzwerk (16 Spieler)
Internet (16 Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (32 Seiten)

Sound	Stereo
Genre	Skisprung-Simulation
Entwickler/Publisher	49 Games/RTL
Webseite	www.skispringen2006.de
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Altersseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	Grafikkarte	CPU	RAM
800x600	Geforce 2	800 MHz	256 MB
1.024x768	Geforce 3	1,2 GHz	512 MB
1.280x1.024	Geforce 4	2,0 GHz	768 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	6
Steuerung	9
Multiplayer	8

PRO
- motivierendes Spielprinzip
- akkurate Steuerung
- umfangreicher Karrieremodus
- sehr gute Atmosphäre

KONTRA
- keine Originaldaten
- KI-Springer teils zu stark

GEORG VALTIN	83
MIKKL GALUSCHKA	78

Durchschnitts-Wertung der Tester **81**

AKTUELLE **BUDGET-SPIELE**

SPIEL	CA. PREIS	PATCH	ANBIETER	GENRE	TEST IN	WERTUNG
bis 10 Euro						
ANNO 1503	10 EURO	1.04.02	Koch Media	Aufbauspiel	Dezember 2005	83
COMMAND & CONQUER GENERÄLE	10 EURO	1.7	Ak Tronic	Echtzeit-Strategie	–	89
CSI – DARK MOTIVES	10 EURO	–	Ak Tronic	Adventure	–	68
DEUS EX 2	10 EURO	1.2	Eidos	Action-Rollenspiel	–	80
EMERGENCY 3	10 EURO	1.02	Ak Tronic	Echtzeit-Taktik	Februar 2005	66
FREELANCER	10 EURO	1.4	Ak Tronic	Weltraumspiel	Mai 2005	85
FULL SPECTRUM WARRIOR	10 EURO	–	Ak Tronic	Echtzeit-Taktik	Januar 2005	86
GTA 3	10 EURO	1.1	Ak Tronic	Actionspiel	August 2005	87
HERR DER RINGE – RÜCKKEHR DES KÖNIGS	10 EURO	–	Electronic Arts	Actionspiel	–	87
HITMAN CONTRACTS (dt.)	10 EURO	1.74	Ak Tronic	Actionspiel	–	81
LARRY – MAGNA CUM LAUDE	10 EURO	–	Ak Tronic	Action-Adventure	Dezember 2004	81
MAX PAYNE 2	10 EURO	1.01	Ak Tronic	Actionspiel	–	87
MIDNIGHT CLUB 2	10 EURO	–	Ak Tronic	Rennspiel	–	82
PANZERS	10 EURO	1.1.0	Ak Tronic	Echtzeit-Taktik	–	89
THIEF 3 – DEADLY SHADOWS	10 EURO	1.1	Ak Tronic	Action-Adventure	–	80
bis 20 Euro						
DEL EISHOCKEY MANAGER	20 EURO	1.23	Jowood	Eishockey-Manager	–	80
DTM RACE DRIVER 2	20 EURO	1.1	Codemasters	Rennspiel	Juni 2005	85
EVERQUEST 2	15 EURO	Auto-Update	Rondomedia	Online-Rollenspiel	Januar 2005	84
FAR CRY	15 EURO	1.33	Rondomedia	Ego-Shooter	–	88
FIFA 2005	20 EURO	–	Electronic Arts	Sportspiel	–	83
FINAL FANTASY 11	15 EURO	Auto-Update	Rondomedia	Online-Rollenspiel	–	75
FUSSBALL MANAGER 2005	20 EURO	1.02	Electronic Arts	Fußball-Manager	–	85
GTR	20 EURO	1.4.0	Electronic Arts	Rennspiel	Dezember 2004	91
HARRY POTTER U. D. GEF. VON ASKABAN	20 EURO	–	Electronic Arts	Action-Adventure	–	80
JUICED	20 EURO	1.01.4	THQ	Rennspiel	Mai 2005	88
MS FLIGHT SIMULATOR 2002	15 EURO	–	Rondomedia	Flugsimulation	–	65
NBA LIVE 2005	20 EURO	–	Electronic Arts	Sportspiel	Dezember 2004	83
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	20 EURO	1.2	Electronic Arts	Rennspiel	Dezember 2004	83
PRINCE OF PERSIA – WARRIOR WITHIN	15 EURO	–	Rondomedia	Action-Adventure	Dezember 2004	82
PRO EVOLUTION SOCCER 4	20 EURO	1.10	Konami	Sportspiel	Dezember 2004	90
RADSPORT MANAGER PRO SAISON 05/06	20 EURO	1.1	Dtp	Radsport-Manager	–	70
RICHARD BURNS RALLY	15 EURO	1.02	Rondomedia	Rennspiel	–	80
SOLDIERS	15 EURO	1.28	Codemasters	Echtzeit-Taktik	–	83
SYBERIA 2	15 EURO	–	Atari	Adventure	–	74
TIGER WOODS PGA TOUR 2005	20 EURO	–	Electronic Arts	Sportspiel	–	83
UNREAL TOURNAMENT 2004	15 EURO	3355	Atari	Actionspiel	Februar 2005	88
ZOO TYCOON	15 EURO	2.0	Rondomedia	Aufbauspiel	–	77
bis 30 Euro						
BROTHERS IN ARMS	30 EURO	1.03	Ubisoft	Taktik-Shooter	April 2005	81
COLIN MCRAE RALLY 5	30 EURO	1.1	Codemasters	Rennspiel	–	88
DAS GEHEIMNIS DES SILBERNEN OHRRINGS	25 EURO	–	Dtp	Adventure	Dezember 2004	80
HALF-LIFE 2	30 EURO	Auto-Update	Vivendi	Ego-Shooter	Januar 2005	94
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	30 EURO	1.0b	Activision	Rollenspiel	März 2005	86
PANZERS – PHASE 2	30 EURO	1.05	CDV	Echtzeit-Taktik	August 2005	84
ROME	30 EURO	1.2	Activision	Strategiespiel	–	86
SCHLACHT UM MITTELERDE	25 EURO	1.02	Electronic Arts	Echtzeit-Strategie	Dezember 2004	91
SILENT HUNTER 3	30 EURO	1.4b	Ubisoft	U-Boot-Simulation	April 2005	82
SPLINTER CELL 3	30 EURO	1.04	Ubisoft	Schleich-Action	April 2005	88
STRONGHOLD 2	30 EURO	1.2	Take 2	Aufbau-Strategie	Mai 2005	84

AKTUELLE COMPILATIONS

DAWN OF WAR GOLD EDITION

Anbieter	THQ	ca. Preis	40 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 16 Jahre
Spiele	WARHAMMER 40K – DAWN OF WAR		84
	WARHAMMER40 K – WINTER ASS. (Addon)		85
Preis/Leistung			GUT

GOTHIC COLLECTOR'S EDITION

Anbieter	Jowood	ca. Preis	35 Euro
Genre	Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	GOTHIC		84
	GOTHIC 2		91
	DIE NACHT DES RABEN (Addon)		91
Preis/Leistung			SEHR GUT

SACRED GOLD

Anbieter	Take 2	ca. Preis	30 Euro
Genre	Action-Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	SACRED		83
	UNDERGROUND (Addon)		77
Preis/Leistung			GUT

DIE SIEDLER 5 GOLD EDITION NEU

Anbieter	Ubisoft	ca. Preis	50 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 6 Jahre
Spiele	DIE SIEDLER 5		81
	NEBELREICH (Addon)		82
	LEGENDEN (Addon)		72
Preis/Leistung			BEFRIEDIGEND

MEDAL OF HONOR WAR CHEST

Anbieter	Electronic Arts	ca. Preis	20 Euro
Genre	Action	USK	keine Jugendfreigabe
Spiele	MEDAL OF HONOR – ALLIED ASSAULT		82
	BREAKTHROUGH (Addon)		79
	SPEARHEAD (Addon)		80
Preis/Leistung			SEHR GUT

ROLLERCOASTER TYCOON 3 GOLD NEU

Anbieter	Atari	ca. Preis	50 Euro
Genre	Aufbau-Strategie	USK	ab 6 Jahre
Spiele	ROLLERCOASTER TYCOON 3		83
	SOAKED! (Addon)		83
Preis/Leistung			BEFRIEDIGEND

WARCRAFT 3 GOLD

Anbieter	Vivendi	ca. Preis	25 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Spiele	WARCRAFT 3		93
	THE FROZEN THRONE (Addon)		93
Preis/Leistung			SEHR GUT

ATARI COLLECTION: ROLLENSPIELE

Anbieter	Atari	ca. Preis	30 Euro
Genre	diverse	USK	ab 16 Jahre
Spiele	NEVERWINTER NIGHTS | Rollenspiel		84
	SCHATTEN VON UNDERNZIT (Addon) | Rollenspiel		85
	HORDEN DES UNTERREICHS (Addon) | Rollenspiel		87
	DEMON STONE | Actionspiel		74
Preis/Leistung			SEHR GUT

BEST OF SIERRA – ACTION PACK

Anbieter	Vivendi	ca. Preis	25 Euro
Genre	Shooter	USK	keine Altersfreigabe
Spiele	CHRONICLES OF RIDDICK | Schleich-Shooter		85
	MEN OF VALOR | Ego-Shooter		73
	TRIBES VENGEANCE | Ego-Shooter		86
Preis/Leistung			SEHR GUT

DIE GROSSE ABENTEUER-BOX NEU

Anbieter	Dtp	ca. Preis	30 Euro
Genre	Adventure	USK	ab 12 Jahre
Spiele	DAS GEHEIMNIS DER DRUIDEN		72
	GILBERT GOODMATE		68
	RUNAWAY		82
	SHERLOCK HOLMES UND D. GEHEIMNIS DER MUMIE		50
	TONY TOUGH		78
	THE WESTERNER		83
Preis/Leistung			GUT

GAMES GIANT 1

Anbieter	Jowood	ca. Preis	30 Euro
Genre	diverse	USK	ab 16 Jahre
Spiele	AQUANOX 2 | Actionspiel		84
	ARX FATALIS | Rollenspiel		82
	CULTURES 2 | Aufbauspiel		78
	DER CLOU 2 | Strategie		61
	DIE GILDE | Wirtschaftssimulation		67
	DIE VÖLKER 2 | Aufbauspiel		72
	FAR WEST | Wirtschaftssimulation		58
	FUSSBALLMANAGER FUN | Fußball-Manager		60
	INDUSTRIEGIANT 2 | Wirtschaftssimulation		81
	ITCH | Denkspiel		67
	KEEP THE BALANCE | Denkspiel		46
	KING OF THE ROAD | Rennspiel		57
	PUSHER | Denkspiel		70
	RALLY TROPHY | Rallye-Simulation		80
	THINK X | Denkspiel		63
Preis/Leistung			SEHR GUT

GOLD GAMES 8

Anbieter	Ubisoft	ca. Preis	30 Euro
Genre	diverse	USK	ab 16 Jahre
Spiele	BIATHLON 2004 | Sportspiel		31
	BEYOND GOOD & EVIL | Action-Adventure		80
	FLUCH DER KARIBIK | Action-Adventure		75
	LOCK ON | Flugsimulation		74
	LORDS OF EVERQUEST | Echtzeit-Strategie		68
	PRINCE OF PERSIA 4 | Action-Adventure		84
	RAVEN SHIELD | Taktik-Shooter		78
	SPLINTER CELL | Schleich-Action		85
	WORLD RACING | Rennspiel		77
	XIII | Ego-Shooter		80
Preis/Leistung			SEHR GUT


Hauptprogramm: Die Schlachten sind wesentlich heftiger als in den vier Vorgängern. Hier versuchen wir, den roten Feind durch Schneefälle zu verlangsamen, die wir per Wetterturm herbeizaubern.


Nebelreich-Addon: Hier geht's vor allem um Brückenbau, etwa zu wichtigen Rohstoffen.


Legenden-Addon: Die Missionen sind arg zäh – der schwächste Teil der Gold Edition.

DIE SIEDLER 5 GOLD EDITION

Hauptprogramm, beide Addons, Soundtrack und Plastikfigur in einer Schachtel. Lohnt sich's?

Es war einmal ein Siedler, der schleppte Tag für Tag Goldklumpen zum Schmied. Traf dort einen Kumpel, der Kohle brachte. Und einen dritten, der die fertigen Goldbarren zum Lager trug, wo sie ein vierter Siedler zum Goldschmied wuchtete.

Das war einmal. Mit **Siedler 5** verscheuchte Blue Byte die knubbelnasigen Malocher, ersetzte sie durch »menschlichere« Figuren und schaffte die Produktionsketten ab. Nun errichten Sie einfach eine Produktionsstätte, in der Ihre Arbeiter künftig schuften, oder klicken sie schlicht Richtung Baum und Steinhaufen. Die vier Rohstoffe Holz, Eisen, Schwefel, Steine und Lehm füllen einfach das jeweilige Konto. Keine Wege zum Optimieren, keine Rohstoffkombinationen. Echtzeit-Strategie statt Aufbauspiel.

Legenden im Nebelreich

Mit der **Gold Edition** bringt Publisher Ubisoft nun das Hauptprogramm (Wertung in PC PowerPlay 12/2004: 81%) mit den beiden Addons **Nebelreich** (04/2005: 82%) und **Legenden** (09/2005: 72%) an den Mann. Insgesamt sind das sechs Kampagnen, mit den Solokarten kommt man auf 80 Missionen. Klingt nach viel, doch sind vor allem die vier Kampagnen in **Legenden** äußerst zäh und erinnern uns an eine zusammengeworfene Sammlung aus Karten, die von Fans gebaut wurden. Auch die zahlreichen Brücken, die Sie im Addon **Nebelreich** bauen müssen, ziehen die Einsätze in die Länge – die Übergänge brauchen ewig viele Steine.

Dafür sind die Missionen klasse, vor allem in **Nebelreich**. Abwechslung ist Trumpf, und die Karten laden zum Erkunden ein. Versteckte Schätze bringen Extra-Rohstoffe, oft gibt's Nebenaufträge zu erfüllen, die beim Hauptjob helfen. Wenn wir etwa einem Offizier helfen, einen wahnsinnigen Mönch zu erledigen, spendet uns der Soldat wichtige Truppen, die wir wiederum beim Verteidigen unserer Siedlung brauchen. In anderen Einsätzen brauchen wir wiederum Rohstoffe, um einem abseits gelegenen Söldnerlager Lohnkrieger abzukaufen.

Brauch ich's wirklich?

50 Euro sind ein stolzer Preis für Spiel plus Addons – es sei denn, Sie können ohne den Plastikritter und die Soundtrack-CD nicht leben. Alle drei Programme gibt's mittlerweile einzeln für rund 25 Euro. Der Kauf der **Gold Edition** lohnt sich also nur, falls Sie **Siedler 5** noch gar nicht haben.

Martin Deppe

MARTIN DEPPE
Ihr Experte für Strategie



Mehr Kampf als Aufbau

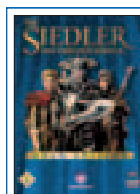
Mit Siedler 5 hat Blue Byte einen harten Schnitt gemacht: Während die Siedler bis dahin das Aufbauspiel-Synonym schlechthin waren, springt Teil 5 Richtung Echtzeit-Strategie. Weniger Gewusel, null Produktionsketten – aber mehr Truppen und kampflastigere Missionen. Schön, dass auch Stubenhocker aus der Siedlung müssen, zum Karte-Aufdecken.

Der gewagte Spagat zwischen Echtzeit-Schlachten und friedlichem Vor-sich-her-Bauen ist zwar geglückt, aber nicht perfekt: Konkurrenten wie Age of Empires 3 bieten genauso viel Aufbau, aber noch mehr Einheiten, größere Schlachten und vor allem Seefahrt. Und eine gute Sprachausgabe, ohne krampfigen »Sischer datt!«-Dialekthumor ...

ENTHÄLT FOLGENDE TITEL

Die Siedler 5	81
Nebelreich (Addon)	82
Legenden (Addon)	72

DIE SIEDLER 5 GOLD



Ausstattung
1 DVD, 1 Soundtrack-CD, Handbuch (12 Seiten, ausführliches Handbuch auf der DVD), Kerberos-Plastikfigur (13 cm hoch, nur in der Erstauflage)

Publisher	Ubisoft
Webseite	www.siedler.de
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Geforce 2	CPU 1,0 GHz	RAM 256 MB
Auflösung 1.280x960	Grafikkarte Geforce 3	CPU 1,8 GHz	RAM 512 MB
Auflösung 1.600x1.200	Grafikkarte Geforce 6800	CPU 3,0 GHz	RAM 512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	5
Steuerung	8
Singleplayer	7

Wertung für die Compilation: SEHR GUT

Preis/Leistung: BEFRIEDIGEND


Rund um den **Marktplatz** herrscht immer Hochbetrieb. Die Bürger führen ein Eigenleben und gehen ihren täglichen Geschäften nach.


Eingeborenenstämme bieten sich als Handelspartner für seltene Güter an. Manche entpuppen sich allerdings auch als Konkurrenten.

ANNO 1503

Anno ist Legende. Wer der Versuchung bislang widerstehen konnte, muss jetzt ganz stark sein.

Gerade einmal zehn Euro will Budget-Spezialist Koch noch für das heißeste PC Spiel 2002 haben. Billiger gibt's nur den Vorgänger **Anno 1602** – und zwar auf der Juli-DVD von PC PowerPlay. Schon der avancierte in Rekordzeit zum Klassiker. Kein anderes Aufbaustrategie-Spiel schafft diesen perfekten Spagat zwischen komplexer Wirtschaftssimulation und geruhsamem Siedeln. Außer eben dem Nachfolger. Und der macht fast alles besser: Detailgrad, Grafik, Bedienung, Umfang – lediglich der Mehrspielermodus fehlt.

Was ist Anno?

Für die Wenigen, die **Anno** verschlafen haben, sei das Spielprinzip noch einmal kurz umrissen: Als Entdecker gründen Sie im 16. Jahrhundert Kolonien auf den Inseln der Neuen Welt. Weil Ihren Siedlern die baufälligen Hütten bald zu eng werden, müssen Sie expandieren und den Warenkreislauf in Schwung bringen. Steinbrüche, Eisenminen und Holzfällerhütten liefern Baumaterial, fürs leibliche Wohl der Schützlinge sorgen Kornbauern und Schweinefarmen. Die meisten Produktionsketten verknüpfen mehrere Glieder. Zur Werkzeugherstellung benötigen Sie etwa Bergwerk, Eisenschmelze, Holzfäller und Schmied.

Mit der Siedlung wachsen auch die Ansprüche der Einwohner. Die machen ohne Feierabendbierchen bald keinen Finger mehr krumm, wozu Sie Schankstuben und Destillen aus dem Boden stampfen müssen. Weil kaum einmal alle Rohstoffe auf einer Insel zu finden sind, müssen Sie Ihr Reich ständig erweitern, mit Nachbarn Handel treiben oder ihnen in Echtzeit-Schlachten Land abjagen. Die Strategie-Anteile sind bei **Anno 1503** allerdings eher Nebensache.

Woher diese Faszination?

Dass man beim Siedeln oft völlig die Zeit vergisst, liegt an einer ganzen Reihe von Suchtfaktoren. Etwa dem bereits erwähnten Expansionszwang. Dauernd wollen neue Warenketten aufgereiht, neue Rohstoffe entdeckt und Handelspartner gefunden werden.

Außerdem ist da noch der faszinierende Detailgrad: Die Städte sprühen mit ihren wuseligen Einwohnern vor digitalem Leben. Ihre Bürger bummeln zum Markt, besuchen die Kirche, begaffen Gaukler in den Straßen. Selbst nach drei Jahren ist die detailreiche 2D-Grafik von **Anno 1503** noch ansehnlich, wenn sie auch mittlerweile wegen der niedrig aufgelösten Renderobjekte arg pixelig wirkt. Dafür läuft das Spiel aber auch auf PCs, die ungefähr um 1503 gebaut wurden. Nicht zuletzt sorgen die zahlreichen Szenarios, eine Kampagne und das geniale Endlosspiel für wirklich wochenlangen Spielspaß.

Rüdiger Steidle

RÜDIGER STEIDLE
Ihr Experte für Strategie

Wochenlange Aufbau-Lust

Schade, dass Koch nicht das Addon Schätze, Monster und Piraten mit auf die Disks gepackt hat, das bringt nochmal viele Stunden Spaß. Doch auch so ist man mit Anno 1503 wochenlang beschäftigt. Zumal sich im Internet Massen an Zusatzmaterialien finden (die Foren auf der offizielle Homepage sind ein guter Startpunkt).

Wer Anno noch nicht sein Eigen nennt, hat jetzt wirklich keine Entschuldigung mehr. Wer Die Siedler mag, wer auf Port Royale steht, wer Tropico liebt, der muss jetzt einfach zuschlagen!

Meine Wertung 80

MARTIN DEPPE
Ihr Experte für Strategie

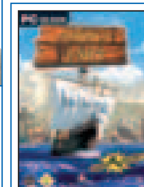
Auch heute noch ein Hit

Das Bug-Desaster beim Release habe ich den Entwicklern schon lange verziehen, die Budget-Auflage kommt voll aktualisiert. Über den fehlenden Mehrspielermodus ärgere ich mich allerdings, aber Schwamm drüber.

Anno ist einfach Kult und bannt mich auch heute noch alle paar Monate mal für ein Endlosspiel vor den Bildschirm – ich ruhe nicht eher, bis mein Palast steht!

Meine Wertung 86

ANNO 1503



Multiplayer
Einzel-PC (– Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (– Spieler)

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (80 Seiten, PDF)

Sound	Stereo
Genre	Aufbaustrategie
Entwickler/Publisher	Sunflowers/Koch Media
Webseite	www.anno1503.de
ca. Preis	10 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 640x480, Grafikkarte Geforce 1	CPU 500 MHz, RAM 128 MB
Auflösung 1.024x786, Grafikkarte Geforce 2	CPU 800 MHz, RAM 256 MB
Auflösung 1.280x1.024, Grafikkarte Geforce 2	CPU 1,0 GHz, RAM 512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	8
Steuerung	7
Multiplayer	–

PRO
- gut 100 Stunden Spielspaß
- komplexer Wirtschaftskreislauf
- Forschung und Erkundung motivieren

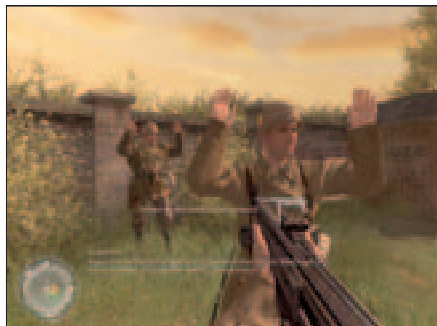
KONTRA
- teils fitzelige Bedienung
- kein Mehrspielermodus
- für Einsteiger anfangs zu komplex

Durchschnitts-Wertung der Tester
RÜDIGER STEIDLE 80
MARTIN DEPPE 86
83

KURZTIPPS & CHEATS

Wer in einem der aktuellen Spieletitel nicht mehr weiter weiß, Probleme mit seinen Gegnern bekommt oder ein wenig experimentieren will, dem greifen wir auf den folgenden Seiten mit **Cheats und Tricks** unter die Arme.

Call of Duty 2



Tipp 1: An manchen Stellen können Sie noch so lange in Deckung liegen und noch so vielen Gegnern eine Kugel verpassen, es tauchen immer wieder neue auf. Das nimmt dann erst ein Ende, wenn Sie sich aufraffen und vorpreschen, und damit quasi die nächste Seite im Drehbuch aufschlagen. Viele scheinbar schwere Gefechte lassen sich mit so einem beherzten Sturmangriff einfach abkürzen.

Tipp 2: In den meisten Levels zahlt es sich aus, möglichst bald die Ausrüstung aus heimischer Produktion gegen die der deutschen Erzfeinde einzutauschen, dem für die Dinger findet sich erfahrungsgemäß mehr Munition. Die ideale Kombination sind der Karabiner für Entfernungsduelle und die Maschinenpistole für Häuserkämpfe. Das Wunder-Sturmgewehr 44 ist für beide Situationen geeignet.

Tipp 3: Sich auf den Bauch zu legen kann gefährlich sein, da das Aufstehen ein paar Augenblicke in Anspruch nimmt. Wenn dann gerade eine Granate auf Sie zukullert ... Gehen Sie stattdessen lieber in die Hocke.

Tipp 4: Vorsicht beim Einsatz von Rauchgranaten: Dass der Gegner Sie nicht sehen kann, bedeutet auch, dass Sie ihn ebenso wenig erspähen. Prägen Sie sich vorher die gegnerischen Positionen ein, und werfen Sie den Rauchgranaten gleich Splittergranaten hinterher.

Tipp 5: Auch wenn der Gegner plötzlich direkt vor Ihnen steht: bleiben Sie cool. Panisches Dauerfeuer verschwendet nur Munition. Ein paar Mal schnell auf die Feuertaste dreschen bringt fast genau die gleiche Feuerrate wie das Dauerfeuer, doch die Trefferwahrscheinlichkeit steigt dadurch ungemein.

Tipp 6: Falls Sie mal in einer vermeintlichen Sackgasse stecken: Überprüfen Sie, ob der auf dem Kompass verzeichnete Wegpunkt sich vielleicht über oder unter Ihnen befindet.

King Kong



Tipp 1: Munition ist äußerst rar gesät auf Skull Island. Deshalb sollten Sie, wann immer möglich, auf Speere oder Knochen umsteigen. Damit dauern die Kämpfe zwar meistens etwas länger, doch Sie haben für die wirklich brenzligen Situationen genug Feuerkraft in Reserve.

Tipp 2: In einem Areal ist hohes Gras zu sehen? Darüber ein Behälter, der mit offenem Feuer Licht spendet? Dann können Sie hier eine Falle legen. Schnappen Sie sich einen Speer, spießen Sie einen Wurm oder eine Libelle auf, und schleudern Sie das Wurfgeschoss ins Gras. Die umstehenden Feinde stürmen darauf zu. Wenn Sie jetzt mit einem gezielten Schuss oder Wurf den Behälter von der Wand holen, löst sich die Bedrohung in loderndes Wohlgefallen auf.

Tipp 3: Auch ohne Köder kommen Sie vielerorts ungesehen an den Feinden vorbei. Erledigen Sie dazu einen Dinosaurier, und schon stürzen sich andere Arten auf den Kadaver. Das verschafft Ihnen ein paar Sekunden, um vorbeizuschlüpfen. Außerdem ist das effektiver als einfach auf die ankommenden Monster zu schießen und sinnlos Munition zu verballern.

Tipp 4: Zwar schwingt Kong sich nahezu mühelos an Bäumen entlang und hangelt die steilsten Wände hinauf, im Kampf braucht er trotzdem Ihre Unterstützung. Wenn im Bild eingeblendet wird, wie Sie Spezialattacken auslösen, sollten Sie die Angriffe schleunigst aktivieren, sonst stehen Sie schnell auf verlorenem Posten. Beim Kampf gegen das große Flügelwesen auf Skull Island beispielsweise halten Sie am besten immer den zeitlupenähnlichen Angriff aufrecht, um sich Ihrer zahlreichen Widersacher ohne Schaden zu erwehren.

Fable



Zwei fleißige PC-PowerPlay-Leser haben keine Mühen gescheut, um uns ihre Erfahrungen mit dem Actionrollenspiel Fable mitzuteilen. Für den Fall, dass Ihnen einige Kämpfe zu hart sind, und Sie einen kleinen Tipp gebrauchen können, probieren Sie folgende Lösungen einfach mal aus.

Tipp 1: Der Schild-Zauber ist einer der praktischsten Zaubersprüche des Spiels. Er leitet nicht nur den Schaden auf Ihr Mana um, sondern sorgt zudem dafür, dass der Kampfmultiplikator selbst bei harten Gegentreffern nicht sinkt. So bekommen Sie in Kämpfen mehr Erfahrungspunkte und müssen selbst nicht viel Schaden einstecken. Außerdem werden Sie bei aktiviertem Schild auch nicht mehr von den mächtigen Steinwürfen der Trolle umgeworfen. Das ist besonders hilfreich, wenn Sie als Bogenschütze unterwegs sind.

Tipp 2: Willens-, Macht- und Fertigkeitstränke erhöhen den entsprechenden Erfahrungswert normalerweise nur um 1.100 Punkte pro Trank. Wenn Sie allerdings einen Schluck nehmen und gleichzeitig einen hohen Kampfmultiplikator haben, wird der Kampfmultiplikator mit den 1.100 Punkten multipliziert.

So erhalten Sie beispielsweise mit einem Multiplikator von 20 satte 22.000 Erfahrungspunkte auf Ihre Willen-Fähigkeiten, wenn Sie einen Willenstrank zu sich nehmen. Ebenso verhält es sich mit den anderen Tränken und Fertigkeiten Ihres Helden. So können Sie schon sehr früh ein mächtiger Recke werden.

Tipp 3: Falls Sie sich auf Nahkampf spezialisiert haben und ein gutes Schwert suchen: Beim Avo-Tempel in der Witchwood-Region steckt das exzellente Einhandschwert »Der Verkünder« in einem Felsen. Ab einem Körperbau-Wert von 6 können Sie es herausziehen und Ihre Gegner mit dem Schwert plätten.

Vielen Dank an unseren Leser Thomas Biersack für die hilfreichen Tipps.

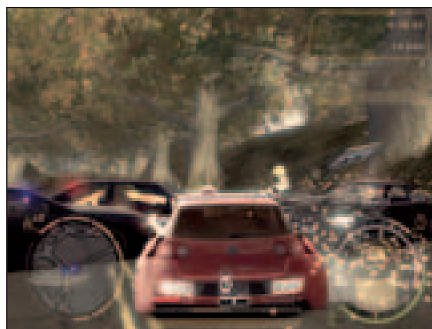
Tipp 4: Ihr Held altert in der Fable-Welt relativ schnell und hat schon früh eine weiße Haarpracht auf dem Kopf. Wenn Sie im Avo-Tempel die stattliche Summe von über 50.000 Gold spenden, wird Ihr Held verjüngt. Allerdings funktioniert das nur einmal in Ihrer Heldenkarriere.

Tipp 5: Falls Sie Probleme mit den Boxkämpfen haben, sollten Sie sich Hilfe holen. Animieren Sie vor dem Kampf ein paar Passanten zum »Folgen« – die Händler und Stadtbewohner werden Ihnen dann bereitwillig helfen. Gerade beim letzten Kampf mit dem Häuptling des Dorfes Knothole Glade bietet sich diese Taktik an. Einfach blocken, ab und zu mal zuschlagen und ansonsten zuschauen, wie das Gefolge den dicken Brocken umbolzt.



Vielen Dank an unseren Leser Michael Rottke für die tatkräftige Unterstützung.

Need for Speed Most Wanted



Tipp 1: Klappte schon im Vorgänger: Einfach das Rennen neu starten, und die KI-Gegner fahren garantiert mit angezogener Handbremse.

Tipp 2: Der Nitro-Zusatzschub hilft beim optimalen Beschleunigen nur dann, wenn Sie ihn punktuell einsetzen. Also nur kurz boosten, bis der Drehzahlmesser im roten Bereich ist. Dann schalten (lassen) und wieder kurz boosten. Da es in Most Wanted keinen Luftwiderstand gibt, brauchen Sie den Boost nur, bis Sie die Höchstgeschwindigkeit erreicht haben. Heben Sie den Rest Nitro auf, um eine eventuelle Steigung schneller zu schaffen.

Tipp 3: Nutzen Sie den Umherstreifen-Modus, um die Stadt zu erkunden. Wenn Sie die Abkürzungen kennen, hängen Sie schnell die KI-Gegner in den Rennen ab. Und entkommen der Polizei leichter. Apropos: Planen Sie vor allem für die Bounty-Aufgaben Rundkurse auf den Autobahnen. Die lassen Ihnen mehr Platz, um Blockaden auszuweichen. Und erlauben außerdem dauerhaft schnelles Fahren, um alle Verkehrsregeln zu brechen.

Tipp 4: Wenn Sie in einem heißen Wagen sitzen, sollten Sie lange Fahrten durch Rockprt vermeiden. Nehmen Sie also den nahegelegensten Shop, um Ihren Flitzer zu tunen. Das Angbot ist in allen Läden gleich.

Tipp 5: Behalten Sie bei Verfolgungsjagden immer die Minimap im Auge, um rechtzeitig den Polizei-Jeeps auszuweichen. Zivile Trucks eignen sich übrigens prima als Deckung vor den rammwütigen SUVs.



Rollercoaster Tycoon 3: Wild!



Das Jahr der Zoos: Nicht nur in Zoo Tycoon 2: Endangered Species können Sie sich um knuffige Bären und kräftige Tiger kümmern – auch in Ihrem Rollercoaster Tycoon 3-Park bricht ein Knurren und Brüllen aus. Wie Sie die Tiere in den Missionen besänftigen und mehr Besucher in den Park ziehen, verraten wir Ihnen gerne.

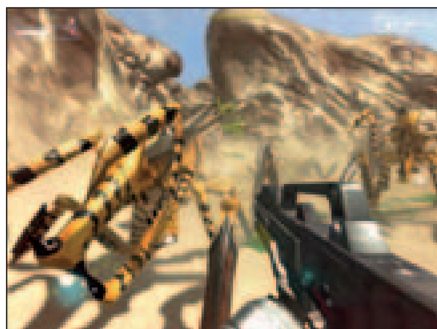
Tipp 1: Egal, ob Ihnen die Parkbesucher davonlaufen oder nicht, die Tiere stehen an erster Stelle. Achten Sie darauf, dass Sie für die jeweilige Tierart den richtigen Zaun und das richtige Tierhaus wählen. Die Gehege sollten außerdem nicht zu klein sein, da vor allem Raubkatzen, Straußen und Gazellen sehr viel Nachwuchs haben. Wenn Sie die Tiere nicht verkaufen wollen, sollten Sie darauf achten, dass immer ausreichend Platz vorhanden ist. Außerdem müssen Sie mehrere Tierhäuser bauen, damit einerseits der Futterbedarf gestillt werden kann, andererseits genug Tierwärter den Dung aus den Gehegen entfernen.

Tipp 2: Oft erkennen Sie an den Gedanken der Besucher schon den Zustand des Tieres. Sieht der Eisbär zum Beispiel komisch aus, ist das nicht im lustigen Sinn gemeint. Lassen Sie es nicht soweit kommen, dass der Tierschutzverein seinen Besuch ankündigt, denn dann ist es schon fast zu spät. Behalten Sie den Zustand der Tiere im Auge: Sinkt er stetig ab, kann es sein, dass einfach ein Baum den Weg zum Tierhaus versperrt und das Tier nichts fressen kann. Beachten Sie auch die Geselligkeitsanzeige der Tiere. Einzelgänger fühlen sich in einem Gehege mit vier oder fünf Mitstreitern überhaupt nicht wohl. Wenn Sie nicht früh genug etwas dagegen unternehmen, kommt der Hubschrauber des Tierschutzvereins und holt Ihre Schützlinge ab.

Tipp 3: Zu jeder Tierart wird Ihnen angezeigt, mit welchem Zaun Sie das Gehege absperren sollten. Trotzdem geht hin und wieder ein Zaun zu Bruch, wenn sich ein Zebra eine Gelegenheit zum Schubbern gesucht hat. Um den Zaun zu richten, müssen Sie eine Besuchergalerie bauen, um einen Mechaniker rufen zu können. Wollen Sie kein Publikum an dem Gehege haben, müssen Sie nur einen kurzen Weg bauen, die Galerie öffnen und einen Handwerker auf den Weg setzen. So ist er immer zur Stelle.

Tipp 4: Beachten Sie zu Beginn einer Mission im Karrieremodus, dass sich meist noch keine Techniker und kein Reinigungspersonal in Ihrem Park tummeln. Bevor alles aus dem Ruder läuft, sollten Sie also zuerst das Spiel pausieren, um sich mit den Gegebenheiten vertraut zu machen.

Starship Troopers



In einem Spiel, in dem Sie sich sicher ausnahmsweise mal ganz viele Bugs wünschen, läuft natürlich nicht alles glatt. Sind Ihnen die gegnerischen Wellen zu heftig, oder die Munition geht Ihnen schneller aus, als Sie das Wort überhaupt aussprechen können? Dann kann Ihren Problemen mit ein paar einfachen Codes Abhilfe verschafft werden.

Um die Konsole von Starship Troopers zu aktivieren, müssen Sie per Rechtsklick aufs Spiel-Icon die Eigenschaften öffnen. Wenn Sie in der Zeile »Ziel« -devuser anhängen, können Sie im Spiel die Konsole mit [^] öffnen. Um sich alle Cheats anzeigen zu lassen, geben Sie HELP in die Konsole ein. Wenn Sie sich einen Code ausgesucht haben, geben Sie einfach den Befehl ein, bestätigen mit [Enter] und verlassen die Konsole wieder mit [^]. Dann können Sie sich mit allen Vorteilen der Cheats durch die Bugs kämpfen. Der Einfachheit halber listen wir Ihnen die Codes zusätzlich noch einmal auf.

CHEAT	WIRKUNG
GODMODE	Gott-Modus an/Gott-Modus aus
INEEDAMMO	Munition
SETSHAKE ON	Kameraerschütterungen an
SETSHAKE OFF	Kameraerschütterungen aus
BANZAI	aktiviert Gott-Modus und Evileye und setzt die Geschwindigkeit des Spiels auf 3
EVILEYE	tötet die Bugs bei Blickkontakt mit Spieler
SETSPEED ‹X›	setzt Spielgeschwindigkeit auf X, wobei 1 normale Geschwindigkeit ist und 9 das Maximum

Zusätzlich können Sie alle Levels freischalten. Dazu öffnen Sie im Hauptmenü von Starship Troopers das Untermenü »Extras«. Im nächsten Bild sehen Sie eine Eingabezeile, in die Sie »Opencamp« eingeben können, um alle Levels zu aktivieren. Wenn Sie »Openattack« eingeben, schalten Sie die Levels im Level-Attack-Modus frei. Nach der Eingabe können Sie einfach mit [Enter] bestätigen und dann die Levels auswählen.

Ein Tipp noch zu den unbesiegbar erscheinenden Plasma-Bugs: Wenn Sie nämlich die Schwachstellen der ekligen Monster kennen, sparen Sie nicht nur Munition, sondern schonen auch Ihre Nerven. Ihnen stehen zwei Methoden zur Verfügung. Entweder Sie schießen auf das Hinterteil der hartnäckigen Plasma-Bugs, während sie ihr Plasma versprühen. Oder Sie ziehlen mit dem Schrotgewehr auf den Kopf der Fieslinge. Am besten stellen Sie dafür den zweiten Feuermodus der Flinte ein. So sollten die Käfer keine Probleme machen.

X3 – Reunion



Tipp 1: Die Zielhilfe ist äußerst störrisch und schaltet sich auch innerhalb einer Mission einfach selber um, ohne dass Sie etwas davon mitbekommen. Achten Sie also darauf, dass sie auf der höchsten Stufe steht – erkennbar an dem kleinen sternförmigen Symbol unten links im linken Bild. Sehen Sie hier nur ein »+« oder gar ein »-«, müssen Sie die Zielhilfe mit der Taste [K] manuell hochschalten.

Tipp 2: Die teils sehr langen Flüge können Sie, sofern vorhanden, mit dem Sprungantrieb verkürzen (mit der Taste [J] auslösbar). So können Sie das Buch zum Zeitvertreib weglassen.

Tipp 3: Wenn Sie ein Sprungtor erfassen, wird im Infofenster häufig der Zielsektor nicht angezeigt. Da hilft ein Trick: Lauschen Sie der Sprachausgabe – die nette Computerstimme verrät den Zielort nämlich.



Zoo Tycoon 2: Endangered Species



Als angehender Herrscher über Flora und Fauna ist ein wenig Starthilfe meist ganz nützlich. Schließlich lassen sich die Zuchttiere nicht nur von Luft und Liebe ernähren. Ein paar Einsteigertipps finden Sie hier.

Tipp 1: Falls Sie zu Beginn einer Mission Geldprobleme haben, sollten Sie alle Bäume, Felsen und Pflanzen außerhalb bereits vorhandener Gehege per Bulldozer entfernen. Dabei kommen oft einige Tausend Dollar zusammen.

Tipp 2: Bauen Sie so früh wie möglich Souvenirstände und Restaurants, da die schnell sehr hohe Gewinne abwerfen. Schließlich stehen Besucher auf Souvenirs. Auch eine Kompostieranlage ist eine lohnende Anschaffung, da sie quasi nebenbei und dauerhaft Geld einbringt.

Tipp 3: Errichten Sie in der Nähe ihrer Imbissbuden ausreichend Bänke, damit sich die Besucher zum Essen und Trinken setzen können. Außerdem sollten in unmittelbarer Umgebung der Buden leicht zugängliche Papierkörbe aufstellen, sonst werfen die Gäste den Müll einfach auf den Boden und verschmutzen damit den Zoo.

Tipp 4: Unterschätzen Sie nicht das Unterhaltungsbedürfnis der Besucher. Schmücken Sie Ihren Zoo mit Statuen, Spielplätzen für Kinder, Springbrunnen und ähnlichen Zierobjekten.

Tipp 5: Denken Sie daran, dass Tiere früher oder später Nachwuchs bekommen und damit der Platzbedarf steigt. Legen Sie die Gehege also von vornherein entsprechend großzügig an, sonst müssen Sie später umständliche und sehr teure Umbaumaßnahmen vornehmen oder Tiere verkaufen. Beachten Sie beim Bauen auch, dass Gäste gerne von mehreren Seiten freie Sicht ins Gehege haben wollen.

Susanne Braun

Helfen Sie anderen Spielern mit **ihren Tipps**

Wenn Sie in einem Spiel auf ein Easteregg, Cheats oder einen tollen Trick gestoßen sind, dann teilen Sie Ihr Wissen der Welt mit. Schicken Sie uns einfach eine E-Mail an tipps@pcpowerplay.de. Doch bevor Sie uns einen Tipp senden, sollten Sie folgendes beachten:

Format

Schreiben Sie Ihren Tipp in eine Textdatei im txt-Format und fügen Sie diese als Anhang der E-Mail bei. Außerdem sollten Sie einen Screenshot im Format »tif« oder »bmp« dazupacken, der Ihren Trick illustriert. Falls Sie mehrere Dateien oder Spielstände einsenden, packen Sie am besten das ganze als Zip-Datei.

Lösungen

Wir können grundsätzlich keine eingesandten Komplettlösungen abdrucken, da wir nur in speziellen Ausnahmefällen Lösungen anbieten. Daher ist die Gefahr zu groß, dass Ihr mit viel Liebe und Mühe erstellter Beitrag gar nicht veröffentlicht wird.

Wer zuerst kommt...

Falls wir inhaltsgleiche Tipps, Cheats oder Codes erhalten, zählt zuerst die Vollständigkeit und dann das Einsendedatum. Wir bitten also um Verständnis, wenn andere Leser schneller oder gründlicher waren.

Ohne Gewähr

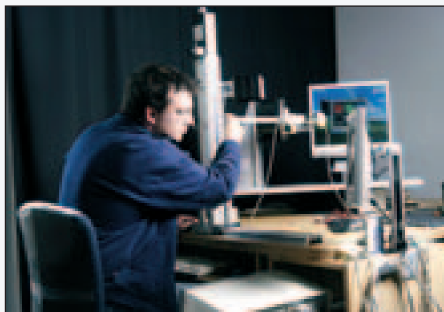
Unsere Cheat-Listen erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Außerdem empfehlen wir Ihnen generell Sicherungskopien von allen Dateien anzulegen, die Sie modifizieren möchten. Oder vor dem Cheaten zu speichern.



HARDWARE FÜR SPIELER



Im **redaktionseigenen Testlabor** stehen fünf Plattformen für Tests zur Verfügung.



Das 50.000€ teure **Monitor-Messgerät** deckt selbst kleinste Bildfehler auf.

LIEBE PC POWERPLAY-LESER,

mit riesigen Schritten nähern wir uns der Weihnachtszeit. Und obwohl wir nicht zu denjenigen gehören, die mit den Vorbereitungen darauf kurz nach Ostern beginnen, finden Sie schon in diesem Heft eine Art Weihnachtsausgabe des Hardware-Schwerpunkts. Denn zum Jahresende hin sitzt das Geld immer noch ein wenig lockerer. Viele kaufen sich dann eben keine einzelne Grafikkarte oder mehr RAM, sondern legen sich gleich einen ganzen Rechner zu.

Da eine solch große Ausgabe in der Regel mehr Überlegung erfordert, finden Sie den großen Vergleichstest von sechs Komplett-PCs bei uns schon Ende November. Da bleibt genügend Zeit, darüber zu grübeln, welcher Rechner der richtige für die eigenen Ansprüche ist. So viel vorweg: Gut sind sie alle – was man bei einem Einstandspreis von rund 1.500 Euro allerdings auch verlangen darf.

SIE FRAGEN WIR ANTWORTEN

Ihre alte Grafikkarte will nicht mehr so recht? Das neue Mainboard macht Mucken? An dieser Stelle beantworten wir die meistgestellten, interessantesten, wichtigsten oder auch kniffligsten Fragen rund um das Thema Hardware.



SCART-VGA-ADAPTER

Thomas Loevenich Ich suche schon lange nach einem Adapter für Scart auf VGA, da ich meinen DVB-T Receiver an meinen alten Röhrenmonitor anschließen will. Ich habe aber immer noch keinen gefunden. Gibt es so etwas überhaupt?

PC POWERPLAY Solche Kabel sind zwar selten – uns fallen nur wenige Anwendungsgebiete ein, bei denen man etwas von Scart auf VGA ausgeben will – aber es gibt sie durchaus. Etwa vom deutschen Markenhersteller Monitor. Dessen Scart-VGA-Kabel nennt sich »Casablanca C-1« und kostet in der Zwei-Meter-Version rund 20 Euro.



BIOS BEI SIEMENS-PC

Jörg Wiemer Ich habe mir vor kurzem für viel Geld einen Siemens-Komplettrechner »Machine from Hell« von Red Zac gekauft. Ein Grund dafür waren die verbauten Markenkomponenten, unter anderem ein Asus-Mainboard A8N-SLI. Als ich mir nach einem kleineren Problemchen ein Bios-Update ziehen wollte, kam die Ernüchterung: Kann es sein, dass ich kein Asus-Update aufspielen kann, also kein vollwertiges Asus-Board im Rechner habe?

PC POWERPLAY Technisch »vollwertig« ist Ihr Mainboard schon. Allerdings müssen Sie in Sachen Bios-Funktionalität etliche Abstriche machen: Gegenüber dem Asus-Original ist das verwendete Siemens-Bios zum Beispiel bei den Overclocking-Optionen stark eingeschränkt. Außerdem – das hat Asus bestätigt – lassen sich in der Tat keine Asus-Updates auf das Board spielen, sondern nur die von Fujitsu-Siemens.



INSTALLATION BRICHT AB

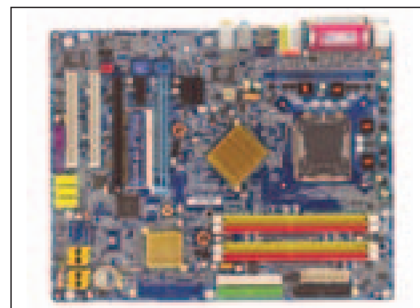
Janosch Doerfler Ich habe ein Problem mit Splinter Cell 2. Wenn ich das Spiel auf Deutsch installieren will, bricht es kurz vor Schluss mit der Fehlermeldung »Fehlernummer: 0x80040707« ab.

PC POWERPLAY Die Fehlernummer deutet auf fehlende Pfadeinträge in der Registry hin, ohne die das Spiel die Installation nicht beenden kann. Diese Pfade kann man manuell eingeben, allerdings ist das Eingreifen in die Registry ein Risiko und nur erfahrenen Benutzern zu empfehlen. Eine Anleitung, wie Sie das Problem umgehen können, finden Sie – nur in Englisch – auf http://consumer.installshield.com/kb.asp?id=Q108167.



AKTIV ODER PASSIV?

Demnächst wird bei mir ein neues Mainboard fällig. Aufgrund des günstigen Preises habe ich mich eigentlich für ein S939-Board von Gigabyte entschieden. Nach etwas Recherche bin ich aber nun leicht durcheinander. Bei manchen Boards existieren anscheinend sowohl Varianten mit aktiv als auch mit passiv gekühltem Mainboard-Chipsatz. Welche ist denn aktuell? Und ist es Glückssache, welchen ich bekomme?



PC POWERPLAY Gigabyte bietet die meisten S939-Boards mit passiver Chipsatz-Kühlung an. Dabei sind auch Modelle, bei denen erst in der zweiten Revision auf den Lüfter verzichtet wurde. Die aktiven Modelle dürften als Neuware eigentlich nicht mehr bei den Händlern zu finden sein. Die passiven Modelle sind schön leise, werden allerdings auch sehr heiß.

Die Kompetenz-Allianz: PC PowerPlay und das Chip-Testcenter

Um Ihnen den besten Mix aus Redakteurs-Subjektivität und unbestechlichen Testcenter-Ergebnissen bieten zu können, kooperieren wir mit dem renommierten Chip-Testcenter in München. Dort sitzen sieben Redakteure am insgesamt 500.000 Euro teurem Mess-Equipment, um im Jahr rund 1.000 Produkte auf Herz und Transistor zu testen – auch auf unsere Vorgaben hin. Professioneller können Daten für eine Kaufentscheidung kaum ermittelt werden.

Doch nicht nur bei Chip, sondern auch im redaktionseigenen Labor wird viel Hardware unter die Lupe genommen. Dafür verwenden wir bei den Test-PCs nur edle, als Referenzen anerkannte Komponenten, etwa Mainboards von Asus und MSI, Netzteile von Enermax und Sharkoon, Speicher von Corsair, Kingston und TwinMOS, Festplatten von Western Digital und Samsung sowie Soundkarten von Creative.

Genau erklärt: Der PC PowerPlay Hardware-Wertungskasten

PEDALSET PROFESSIONAL 3

Typ		Pedalerie
ca. Preis		450 Euro
Hersteller		Virtual Performance Parts
Internet		www.vp-parts.de
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	97
Ergonomie	(20%)	94
Ausstattung	(20%)	91
Verarbeitung	(10%)	98
Preis/Leistung		angemessen
Bestenliste		Platz 1 (von 1 getesteten Pedalerie)
FAZIT		
»Für jeden Rennspieler ist dieses Pedalset der ultimative Traum – und wird es bei einem Preis von 450 Euro auch meistens bleiben.«		95

Das Testobjekt: Der exakte Name des Modells.

Allgemeine Angaben: Um welche Art von Gerät handelt es sich, wie teuer ist es, von wem kommt es und wo finde ich es im Internet.

Einzelwertungen: So gut schlägt sich das getestete Gerät in den einzelnen Disziplinen, aufgeteilt in einer Skala von 0 bis 100 Punkten.

Preis/Leistung: Wie gut sind Qualität und Leistung in Relation zum Kaufpreis? Eine wichtige Angabe für all diejenigen, denen nicht unbedingt nur das Teuerste und Beste gut genug ist.

Bestenliste: So reiht sich das Gerät in die Liste der bisher getesteten Modelle einer Kategorie ein.

Fazit: Das Ergebnis des Tests nochmal in prägnanten Worten zusammengefasst.

Die Endwertung: Ergibt sich aus den Einzeldisziplinen, erfolgt unabhängig vom Kaufpreis.

GRAFIK

128 oder 256 MB?

Nima Befrui Ich plane, meine Geforce Ti 4200 (AGP) durch eine MSI Geforce 6600 GT zu ersetzen. Ich habe viel herumgeschaut und bemerkt, dass es schwer ist, eine Geforce 6600 GT mit 256 MB Videospeicher zu finden. Jetzt frage ich mich, wie lang denn die nur 128 MB reichen werden? Wann ungefähr werden Spiele als Minimum eine 256-MB-Grafikkarte brauchen?

PC PowerPlay **Diese Frage ist ein absoluter Dauerbrenner in unserer FAQ und wird jeden Monat immer wieder neu gestellt. Leider haben immer noch viele Spieler die falsche Vorstellung, dass die Menge des Videospeichers einen entscheidenden Faktor für die Geschwindigkeit einer Grafikkarte darstellt.**

Das RAM wird hauptsächlich als Speicher für Texturen verwendet. Wie viel Platz diese brauchen, hängt zum einen entscheidend von der Auflösung (je höher, desto mehr) und zum anderen von der Anzahl der verwendeten Textur-Pixel (Texel) innerhalb eines Bildes ab. Lässt man ein modernes Highend-Spiel etwa in sehr hohen Auflösungen ab 1.280x1.024 laufen und hat zum Beispiel auch noch Antialiasing aktiviert, kann es mit dem Texturspeicher schon sehr knapp werden, und die Framerate geht im Vergleich zu einer 256-MB-Version deutlicher nach unten. Da eine 6600 GT in diesem Bereich dann eh schon am Limit und mit dementsprechend niedrigen Frameraten schuftet, ist es eine durchaus praxisgerechte Entscheidung, dass es von diesem Modell keine 256-MB-Versionen gibt.

LENKRAD

Logitech DFP – zwei Versionen?

Michael Schilcher Ich wollte mir von Logitech das Driving Force Pro zulegen, da ich ein günstiges Angebot entdeckt habe. Bei Preisrecherchen im Internet bin ich aber über zwei verschiedene Artikelnummern gestolpert, die bei manchen Händlern sogar unterschiedlich viel kosten. Jetzt bin ich leicht verwirrt und wollte vor dem Kauf erst noch abklären, ob es technische Unterschiede zwischen den beiden Versionen gibt.

PC PowerPlay **Sie sind nicht der Einzige, den Logitech mit seinen zwei verschiedenen Artikelnummern ordentlich durcheinander gebracht hat. Dabei ist der Unterschied zwischen dem Modell 963293-1914 und dem 963293-0914 trivial: Letzteres hat das GT-Zeichen auf der Lenkradnabe, da es ursprünglich für Gran Turismo auf der PS2 entwickelt wurde. Da das Lenkrad aber auch am PC funktioniert, gibt es inzwischen auch das -1914 mit schlichtem Logitech-Emblem. Ansonsten gibt es keine Unterschiede, auch lässt sich über die Artikelnummer nicht erkennen, ob man die nicht vom Pedalbug belastete B-Revision erwischt.**

PROZESSOR

Rechner langsamer machen

Bruno Straka Im Gegensatz zu den allermeisten anderen will ich meinen PC nicht schneller, sondern für verschiedene Zwecke hin und wieder deutlich langsamer machen. Denn verschiedene Programme kommen mit meinem 3,4-GHz-Pentium nicht zurecht und laufen unspielbar schnell ab. Welche Möglichkeiten habe ich da?

PC PowerPlay **Hauptsächlich stehen Ihnen zwei Mittel zur Verfügung: Im Bios können Sie den Prozessor und das RAM heruntertakten. Bei älteren Prozessorgenerationen lassen sich zudem der L1- und der L2-Cache deaktivieren. Sollte das noch nicht reichen, können Sie zusätzlich noch eine »Softwarebremse« installieren, die dem Prozessor quasi sinnlose Arbeit aufhalsen und ihn mitunter stufenlos langsamer machen. Unter www.geocities.com/kulhain/ finden Sie eine ansprechende Auswahl sowohl für neue als auch ältere PCs.**

Schreiben Sie uns

Ihr Rechner will nicht mehr so recht? Sie kommen mit einer Technologie nicht so ganz klar? Oder haben einfach nur Tipps und Anregungen rund um den Bereich der PC-Hardware? Schreiben Sie uns!

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay | Hardware
Max-Planck-Str. 13 | 97204 Höchberg

Oder schicken Sie eine E-Mail an

hardware@pcpowerplay.de

– wir freuen uns schon auf Ihre Fragen, Vorschläge oder sonstige Gedanken.

HARDWARE NEWS

AEROCOOL AEROENGINE 2, COOL PANEL 2, COOL WATCH

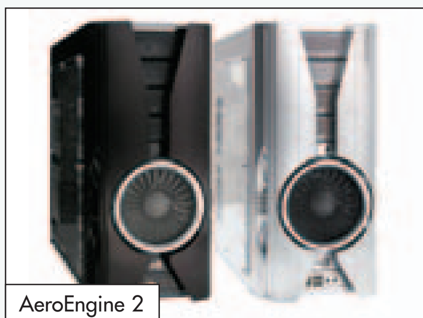
Das sieht cool aus!

Hersteller Aerocool präsentiert drei neue Produkte, die neben einer ordentlichen Kühlleistung auch was fürs Auge bieten. Den Auftakt macht die **AeroEngine 2**. Das PC-Gehäuse hat eine Einlassöffnung auf der Frontseite, die einer Flugzeugturbine nachempfunden ist. Der Propeller beginnt sich wegen des dahinter positionierten 140mm-Lüfters langsam zu drehen und erzeugt einen interessanten optischen Effekt. In der Frontblende sind außerdem zwei USB-Anschlüsse, ein Firewire-Port und diverse Soundeingänge verbaut. Der Tower samt Fronttüren aus Aluminium ist zum Preis von knapp 80 Euro erhältlich.

Das Multifunktions-Panel **Cool Watch** kommt mit eingebauten Kartenleser, USB- und Audio-Schnittstellen sowie einem großen LC-Display, auf dem man sich verschiedene Informationen zum Rechnerstatus anzeigen lassen kann. Kleines Manko: Das **Cool Watch** belegt ganze zwei 5,25-Zoll-Laufwerksschächte, zudem ist der Preis von 65 Euro nicht gerade günstig.

Ebenfalls gut ausgestattet ist das 50 Euro teure **Cool Panel 2**: Es enthält einen herausnehmbaren Kartenleser, der per USB an Zweit- oder Drittrechner angeschlossen werden kann.

Hersteller: Aerocool | Termin: erhältlich


AeroEngine 2

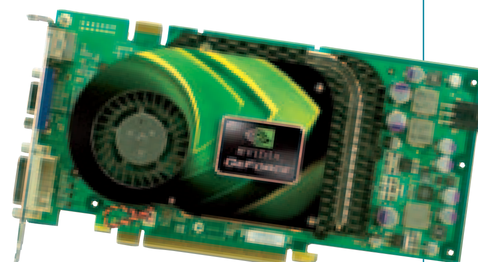

Cool Watch



Cool Panel 2

NVIDIA GEFORCE 6800 GS

Konkurrenz für X1600 XT



Nvidia hat eine neue Grafikkarte im Portfolio: Die **Geforce 6800 GS** positioniert sich im Midrange-Bereich und tritt damit gegen Atis neue **X1600 XT** an. Der Nvidia-Chip ist mit 425 MHz getaktet, der Speicher kommt auf 1.000 MHz. Zwölf Pixel-Pipelines und fünf Vertex-Shader kümmern sich um die Grafikberechnung. Standardmäßig ist die Karte mit 256 MByte Speicher ausgerüstet, eine Variante mit 128 MByte ist vorerst nicht geplant. Die **Geforce 6800 GS** wechselt für ca. 250 Euro den Besitzer.

Hersteller: Nvidia
Termin: erhältlich

BE QUIET DARKPOWER

Hochwertige Stromspender

Be Quiet hat drei neue Netzteile unter der Bezeichnung **Darkpower** im Angebot. Mit getrennten 12-Volt-Leitungen erzielen die Geräte eine hohe Stabilität. Der Preis für 470 Watt Leistung liegt bei 95 Euro, für 520 Watt werden 120 Euro fällig. Das Spitzenmodell mit 600 Watt kostet knapp 150 Euro.

Hersteller: Be Quiet
Termin: erhältlich



SONY XCP

Kopierschutz-Skandal

Laut einer Studie des Software-Experten Mark Russinovich spioniert eine von Sony entwickelte Software unbemerkt die Rechner von CD-Käufern aus. Nach dem Einlegen einer mit **XCP** versehenen Audio-CD in den PC installiert sich das getarnte Programm und überprüft alle paar Sekunden laufende Prozesse auf »verdächtige Funktionen«. Laut Russinovich ist die Software derart schlecht programmiert, dass sie gar ein Sicherheitsrisiko darstellt oder den PC zum Absturz bringen kann.

Sony weist die Vorwürfe von sich: Es handele sich keineswegs um Spyware, sondern lediglich um einen Kopierschutz, der die unerlaubte Vervielfältigung der Datenträger unterbinden solle.

APLUSCASE ROMA

Günstiger Alu-Designtower

Für knackige 95 Euro gibt's von Apluscase den schnieken ATX-Tower **Roma**. Mit integrierter Lüftersteuerung, farbigen Laufwerksklappen und diversen Anschlüssen erinnert er vom Design her ein wenig an Hifi-Anlagen der frühen 80er-Jahre. Ein rotes Display verstärkt den Retro-Eindruck.



Hersteller: Aplus Case
Termin: erhältlich

HIS X850 CROSSFIRE EDITION

Doppelte Ati-Grafikpower

Grafikkartenhersteller His hat mit der **X850 Crossfire Edition** erstmals ein Grafikboard im Angebot, das Atis Crossfire-Technologie zum dualen Betrieb zweier Grafikkarten unterstützt. Die **X850 Crossfire Edition** fungiert als Master-Karte und kann mit jedem beliebigen Produkt aus der **X850**-Reihe gekoppelt werden, um doppelte Grafikpower zu ermöglichen. Voraussetzung ist ein Crossfire-taugliches Mainboard. His verlangt knapp 360 Euro für die Karte.

Hersteller: His
Termin: erhältlich



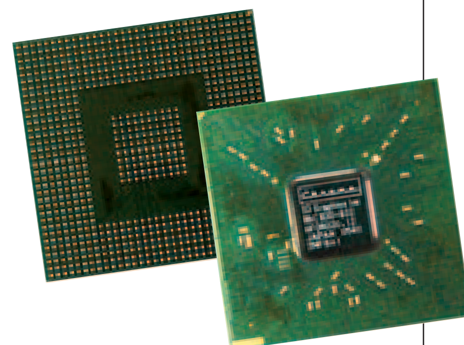
S3 CHROME S20

Konkurrenz für Ati & Nvidia

S3 Graphics, die Grafikabteilung des Chipsatz-Herstellers Via Technologies, hat eine neue Grafikchip-Serie mit der Bezeichnung **Chrome S20** vorgestellt. Das Spitzenmodell **Chrome S27** ist mit 700 MHz (Chip) und 1.400 MHz (Speicher) die derzeit am höchsten getaktete GPU auf dem Markt.

Dennoch hat der Chip nur acht Pixelpipelines und vier Vertex-Shader und unterstützt das Shader Model lediglich bis zur Version 2.0. Damit liegt er leistungsmäßig eher in der Mittelklasse und könnte sich als Konkurrent zur Nvidia **Geforce 6600** beziehungsweise Ati **Radeon X700** etablieren. Ausgestattet mit 256 MByte Speicher sollen erste Karten für günstige 120 Euro zu haben sein. Die abgespeckte Version mit 128 MByte RAM kostet gerade mal 100 Euro.

Hersteller: S3 Graphics
Termin: erhältlich



STEEL SERIES STEELPAD 5L

Mauspad aus fünf Schichten

Der dänische Hersteller Steel Series (**S&S Steel Mousepad**) hat ein neues Mauspad für Spieler entwickelt, das sich aus fünf unterschiedlichen Schichten zusammensetzt: Gummi, Hartplastik, Kunststoff, Stoff und Plastik. Steel Series verspricht Kompatibilität mit sämtlichen Mäusen. Ob die verschiedenen Materialien in der Zusammensetzung auch ein brillantes Mauspad ergeben, klären wir mit einem Test in einer kommenden PC PowerPlay.

Hersteller: Steel Series
Termin: Dezember 2005

AMD SOCKEL M2 (ATHLON 64 5000+)

Aufgedeckt: Neue AMD-CPUs

Schon im zweiten Quartal 2006 wird AMD voraussichtlich 13 Prozessoren auf den Markt bringen, die auf den neuen Sockel **M2** aufsetzen. Das Spitzenmodell dürfte der **Athlon 64 FX-62** sein, dicht gefolgt vom **Athlon 64 5000+**. Auch aus der Sempron- und der 32-Bit-Athlon-Serie werden neue **M2**-kompatible Prozessoren erwartet. Spannendes Detail: Mit dem neuen Sockel wird der Hersteller vermutlich auf DDR2-Speicher wechseln, den Konkurrent Intel schon seit längerem unterstützt.

MSI MEGABOOK L725

Mobiles Gaming

MSI hat eine neue, auch für Spieler interessante Notebook-Reihe vorgestellt: Die **Megabooks L725** sind mit Centrino-Technologie von Intel ausgestattet und setzen auf eine Pentium-M-CPU, eine Grafikkarte vom Typ Geforce 6600 Go und ein 17 Zoll großes Widescreen-Display. Die Geräte sind voll WLAN-tauglich. Ebenso wurde ein DVD-Brenner integriert, der Double-Layer-Medien mit bis zu 8-facher Geschwindigkeit brennt. Ein eingebautes Soundsystem sorgt für die nötige akustische Untermalung. In der Version mit 1,7-GHz-Prozessor, 512 MByte RAM und Festplatte mit 60 GByte kostet das **L725** knapp 1.750 Euro. Für 1,8 GHz, 1,0 GByte Arbeitsspeicher und 80 GByte Plattenkapazität werden 1.900 Euro fällig.

Hersteller: MSI | Termin: erhältlich

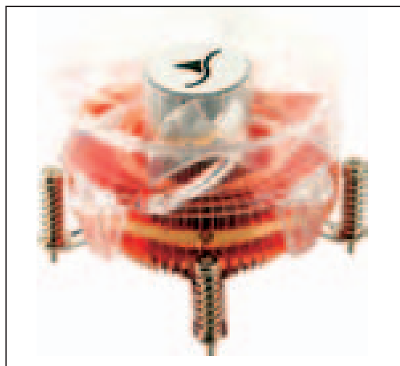


SHARKOON COPPER TWISTER

Vollkupfer-Kühler

Sharkoon hat einen neuen Kühler für Athlon- und Pentium-Prozessoren im Angebot. Der **Copper Twister** besteht aus kreisförmig angeordneten Kupferlamellen . Ein aus transparentem Kunststoff gefertigter 92mm-Lüfter übernimmt den aktiven Part der Kühlung. Der Geräuschepegel soll bei verträglichen 29 Dezibel liegen. Der **Copper Twister** ist zum Preis von 30 Euro ab sofort im Handel erhältlich.

Hersteller: Sharkoon
Termin: erhältlich



KURZ UND KNACKIG

Asus Dual R520

Kaum ist die neue Ati-Generation auf dem Markt, machen auch schon Gerüchte über eine Karte mit zwei Chips der neuen R520-Serie die Runde. Angeblich plant Asus den Bau eines Boards, das zwei Chips vom Typ X1800 XT oder X1800 XL auf einer Platine integriert.

SLI-Zertifikat auch für andere Komponenten

Bislang war das Zertifikat SLI-ready nur Grafikkarten vorbehalten, die für die SLI-Technologie von Nvidia geeignet sind. Mittlerweile adelt es auch andere Komponenten wie etwa Speicherriegel, die sich besonders gut in einem SLI-System schlagen.

Sony Compact Vault

Mit dem Compact Vault hat Sony ein neues Speichermedium entwickelt. Dabei handelt es sich um eine Festplatte mit der winzigen Größe von einem Zoll, die über eine Speicherkapazität von 5,0 GByte verfügt. Nicht ganz so winzig ist der Preis: Sony verlangt gut 200 Euro.

Tastatur erkennt Benutzer

Wer braucht schon einen biometrischen Reisepass? Eine von Wissenschaftlern der Uni Regensburg entwickelte Tastatur erkennt den Benutzer anhand seines Anschlags. Die in schlappen 13 Jahren entwickelte Psylock-Tastatur könnte somit irgendwann einmal Log-ins und Passwörter ersetzen. Einen Termin gibt es aber nicht.



Sprichwörtlicher Glanzpunkt des Levels ist ein mit wunderschönen HDR-Effekten geradezu übersätes **byzantinisches Kloster**.



Auch **menschliche Gesichter** profitieren von HDR: Achten Sie auf die Lichtreflexionen an Wangenknochen und Nasenrücken.

HALF-LIFE 2 **LOST COAST**

Valves vor kurzem veröffentlichter neuer Level für Half-Life-2 ist eher Tech-Demo als neues Spielefutter: Er zeigt, welch fantastische Grafikeffekte mit gut ausgenutztem High Definition Range Rendering (HDRR) möglich sind.

Wenn es um geniale Shooter geht, kommt den meisten zuerst **Half-Life 2** in den Sinn. Geht's um geniale Technik, schweifen die Gedanken rüber zu anderen Spielen: **HL2** sieht zwar klasse aus, verdankt das aber mehr den künstlerischen Fähigkeiten der Grafiker als ausgefallenen technischen Mätzchen. Bis jetzt.

Grafische Glanzlicher

Dass sie auch die drauf haben, zeigen die Entwickler von Valve mit **Lost Coast**, eine Mischung aus Zusatzlevel und Technikdemo. Spielerisch hat er praktisch nichts zu bieten – nach fünf Minuten ist man durch. In diesen fünf Minuten fährt der Abschnitt aber ein wahres Feuerwerk an HDRR-Effekten auf.

HDRR steht für »High Definition Range Rendering«. Damit ist ein besonders hoher Dynamikumfang bei Farben und Kontrasten gemeint. Während der beim menschlichen Auge Richtung unendlich geht, wird er am PC durch zwei Dinge maßgeblich beschränkt: Erstens stehen pro Farbe nur acht Bit, also 256 eng beieinander liegende Abstufungen, zur Verfügung. Und zweitens hat ein Monitor einen recht geringen Kontrastumfang – einzelne Bilder wirken in ihrer Gesamtlichtgebung immer relativ gleichmäßig und dadurch eintönig.

Letzteres kann HDRR zwar auch nicht aufheben, aber zumindest geschickt umgehen. HDRR bietet 32 Bit pro Farbkanal – also 16,7 Millionen Abstufungen – und ermöglicht dadurch Lichteffekte, die den Gewohnheiten des menschlichen Auges viel näher kommen. Speziell dadurch, dass HDRR sich auch mit anderen Grafikeffekten kombinieren lässt: Glanzlichter z.B. tragen erst durch HDRR ihren Namen wirklich zu Recht.

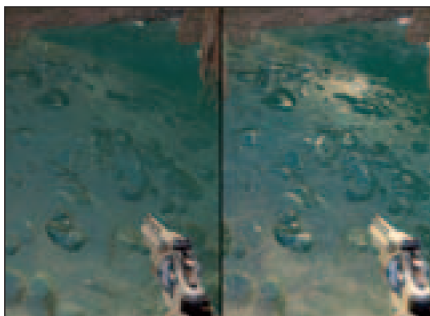
Auch mit Shader 2.0

Lost Coast hat einerseits herbe Systemvoraussetzungen: Eine CPU mit mindestens 2,5 GHz, 1,0 GB RAM (besser mehr) und eine schnelle aktuelle Grafikkarte sollten es schon sein. Auf der anderen Seite schafft Valve bisher einmaliges: **Lost Coast** ermöglicht HDRR und Antialiasing gleichzeitig auch auf Nvidia-Karten. Außerdem reicht für die grafische Pracht schon eine 3D-Karte mit Shader-Model 2.0 – bisher war 3.0 nötig. Das heißt, auch Atis Radeon 9xxx und X800 kommen zum Zug.

Michael Galuschka



Ohne HDRR (links) lässt sich die gleißende **Sonne** schon von einem lumpigen Drahtzaun blockieren.



In Verbindung mit anderen Shadern wirkt der Boden **plastischer** (rechts).



Valves HDRR simuliert den **Irisblendeneffekt** des menschlichen Auges: Beim Blick in die Sonne wird man geblendet und sieht erst allmählich wieder besser.



PREIS-LEISTUNGS-GIGANTEN

Rund 1.500 Euro sind für einen Spiele-PC eine typische Obergrenze. Was kann man dafür verlangen? Eine ganze Menge, wie unser Test zeigt: Die sechs Kandidaten präsentieren sich durch die Bank als echte Spiele-Raketen.

EINKAUF SCHWERGEMACHT

Es ist gar nicht einfach, einen vernünftigen Spiele-PC zu ergattern. Erst recht nicht, wenn er in unser eng gestecktes Anforderungsprofil passen soll. So setzt sich das Testfeld hauptsächlich aus den Modellen von (Online-) Händlern zusammen. Klassische PC-Firmen wie Vobis, Tulip oder Wortmann haben sich aus diesem Segment längst verabschiedet.

INHALT

Weihnachtszeit, die Zeit lockerer Geldbeutel. Im Zuge des Endjahres-Konsumterrors läuft auch der Verkauf von Komplett-PCs blendend. Und wenn der besonders spieletauglich sein soll, dürfen es ruhig ein paar Euro extra sein. Die persönliche Schallmauer verschiebt sich dann schon mal gegen die 1.500-Euro-Grenze. Mehr ist auch gar nicht nötig, denn ein neuer Trend macht sich breit: Rechner, die für ebenjene 1.500 Euro bei den relevanten Komponenten so richtig protzen. So hatten alle unsere Testkandidaten mindestens eine **Geforce 7800 GT** verbaut. Auch sonst lassen sich die Hersteller nicht lumpen: Mit dicken Prozessoren, schnellem RAM und schicken Gehäuse fällt jeder einzelne Rechner eindeutig in die Kategorie »Traum-PC«.

Ein halbes Dutzend Nischen

Trotz prinzipiell ähnlicher (da vorgegebener) Rahmendaten ist das Bemühen der Hersteller offensichtlich, sich von den anderen ein wenig abzusetzen und sich eine Nische zu suchen. Dass fast jeder der sechs PCs dabei ein eigenes Konzept verfolgt, ist schon ein wenig Zufall – für Sie aber umso hilfreicher, um den wirklich passenden Rechner zu finden. Die einzelnen Kandidaten im Überblick:

Arlt Silberpfeil 64

Der Arlt-PC ist der einzige »Normalo« im Test: **Athlon 64 3500+**, 1,0 GB RAM und eine **7800 GTX**, so die Eckdaten.

Atelco 4Gamez! X2 4200+

Auf CPU-Power setzt der **4Gamez!**-PC: Ein dicker Dualcore-Athlon vom Typ **X2 4200+** werkelt im Rechner, grafikseitig gibt es dafür »nur« die **Geforce 7800 GT**.

Dell Dimension 9150

Dell setzt traditionell auf Intel und markiert dadurch den Exoten im Testfeld. Neben einem Dualcore-P4 **D830** sticht vor allem die verbaute **Soundblaster X-Fi** heraus.

E-Bug Bug Invader

Im E-Bug-Rechner kommt mit einem **Athlon 64 4000+** die schnellste Einzel-CPU zum Einsatz. Außerdem hat er als einziger Rechner zwei 200-GB-Festplatten im RAID-O-Verbund eingebaut.

Lahoo AMD Athlon 64 X2 4200+

Lahoo hat neben Billig-PCs auch hochwertige Spielesysteme im Angebot. Als einziger im Testfeld kann er sogar mit gleich zwei **7800 GT** in SLI-Konfiguration aufwarten.

PC-King Centurion Gamers Edition

Geforce 7800 GTX und **Athlon 64 3500+** lauten wie beim Arlt-PC die Grunddaten. PC-King spendiert seinem Rechner dazu aber gleich 2,0 GB RAM.

Fear neue Benchmarks

Getestet haben wir die PCs wie üblich in mehreren Sparten. Dabei steht die Leistung natürlich im Vordergrund: Benchmarks brandaktueller Action-Kracher wie **Fear** oder **Serious Sam 2** fordern die Hardware nicht nur bis aufs letzte MHz, sondern sind auch ein guter Indikator für den Sinn und Nutzen von SLI und Dualcore. Da man aber nicht immer nur spielt, gehen wir auch der Leistungsfähigkeit des Speichersystems und der Laufwerke auf den Grund.

Da Geschwindigkeit selbst bei solchen Potenzbrocken nicht alles ist, fließen noch andere Kriterien in die Bewertung ein: Wie laut sind die PCs? Wurden qualitativ hochwertige Komponenten verbaut? Wie sieht es um die Erweiterbarkeit aus? Und stimmen Service und Support?

Eins ist klar: Nur wer sich in keiner Kategorie eine Blöße gibt, hat angesichts des hochwertigen Sechserfeldes die Chance auf den Sieg. Wer es sein wird, erfahren Sie auf den folgenden sechs Seiten.

Michael Galuschka

PC-KING
CENTURION GAMERS EDITION



Ein Sieg der Vernunft: Nicht der schnellste, sondern der ausgewogenste PC gewinnt.



Schon beim Auspacken spielt der **Centurion Gamers Edition** von PC-King die Rolle des Unscheinbaren. Das Coolermaster-Gehäuse wirkt so adrett wie ein Konfirmantenanzug – und ähnlich bieder. Im Vergleich zu den Lahoo- oder Arlt-Outfits sieht das Teil eher nach einem Budgetrechner von der Stange aus.

Von wegen Stange: Der **Centurion** hat zwar bei praktisch keiner wichtigen Komponente die leistungsstärkste Alternative zu bieten. Doch dafür wählte PC-King die Bestandteile ausgewogen und mit viel Sachverstand zusammen. Ein **AMD Athlon 64 3500+** kommt als Prozessor zum Einsatz. Das ist wohl die CPU mit dem derzeit besten Preis-Leistungs-Verhältnis. Ihr zur Seite steht eine **Geforce 7800 GTX** von XFX. Das Besondere daran ist die schon in der Basisvariante satte Taktrate von 450 MHz, deutlich mehr als die von Nvidia als Referenz angegebenen 400 MHz. Auch die ebenfalls übertaktende Konkurrenz kommt meist nur auf 430 MHz.

Echter Speichergigant

Einen auf richtige dicke Hose macht der **Centurion Gamers Edition** bei der Speicherbestückung. Als einziger Hersteller kam PC-King auf die Idee, seinem Baby einfach mal die doppelte Menge RAM (2,0 GByte) zu spendieren. Da fragt man sich, warum nicht mehr Anbieter diesen Einfall hatten. Der Umgang mit dem Rechner gestaltet sich dadurch nicht nur im Alltagsbetrieb deutlich angenehmer.

Auch bei Spielen profitieren Sie vom Mehrspeicher. Zum einen traditionell in Form kürzerer (Nach-)Ladezeiten. Darüber hinaus gibt es aber immer mehr Spiele, die mehr als ein Gigabyte RAM direkt in schnellere Frameraten ummünzen können. Jedenfalls kann sich der **Centurion** bei den Benchmark-Tests regelmäßig und deutlich von den drei anderen Vertretern mit einer **Geforce 7800 GTX** absetzen.

Innen hui, außen hui

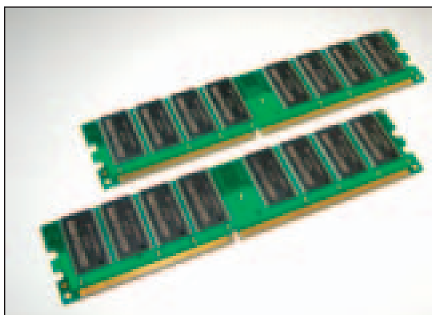
Das **Centurion** 5-Gehäuse wirkt recht zierlich. Das Design folgt der sachlichen Linie, was einer einfachen Bedienung zugute kommt. Trotz der geringen Abmessungen gehen die Platzverhältnisse im Innern voll in Ordnung. Auch ein Verdienst des klar strukturierten, supereinfachen Aufbaus, der sich jedes Mätzchen verkneift. Beim Mainboard zeigt sich einmal mehr das Gespür für feine Details: Die allerwenigsten werden sich noch eine zweite **7800 GTX** dazukaufen, also verzichtet PC-King auf ein SLI-Modell und spart knapp 30 Euro.

Die Lüfterbestückung samt **Zalman CNPS7000** gehört zur Oberklasse und hält den Rechner ausreichend kühl. Nicht zuletzt wegen des gefürchteten Asus-Chipsatz-Heulers zählt der Centurion aber nicht zu den leisesten Gesellen im Feld; aufdringlich oder unangenehm wird die Geräuschkulisse aber nie. Die **Audigy 2 ZS**, Logitechs neue Budget-Spielemaus **G1**, ein Logi-Keyboard und eines von sechs Topspielen nach Wahl runden die komplette Ausstattung ab.

Wenig Rückgrat

Auszusetzen gibt es bei diesem Rechner nur sehr wenig. So hatten wir einmal einen Boot Disk Failure zu beklagen; ein Aussetzer, der sich bis Testende nicht mehr wiederholte. Und beim verwendeten, nominell 550 Watt starken Netzteil **LC Power 6550** wirkt die rückseitige Gitterblende extrem windig. Beim Ziehen des Stromsteckers hatten wir ständig Angst, die Strombuchse mit herauszureißen. Ein Problem, das auch die Maschinen von Lahoo und E-Bug kennen. Sie verwenden das gleiche Modell, das bei Systemherstellern sehr beliebt ist.

Ein bisschen eigenwillig, aber wohl typisch für einen kleinen Hersteller fällt die Produktpolitik von PC-King aus. Der Rechner wurde extra für unseren Test konfiguriert; ihn wird es erst ab Erscheinen dieser Ausgabe in genau gleicher Form und zum identischen Preis im Online-Shop von PC-King zu kaufen geben. Wer in dieser Preisklasse ohnehin gerade nach einem passenden PC sucht, kann bedenkenlos Überweisungsformular oder Geldbeutel zücken. Einen ausgewogeneren, mehr Gegenwert fürs Geld bietenden Rechner werden Sie derzeit nur schwerlich bekommen. Auch wenn die Konkurrenz dem **Centurion Gamers Edition** zugegebenermaßen sehr dicht auf den Fersen ist.



Der feine Unterschied: Der PC-King-Rechner hat als einziger fette **2,0 GB RAM**.



XFX taktet seine Geforce 7800 GTX schon in der Standardversion mit **rasanten 450 MHz**.

GEWINNEN SIE DEN GEWINNER!

Im Rahmen unserer großen Jubiläumsverlosung haben wir uns bemüht, den Testsieger dieses Vergleichs als Hauptgewinn zu ergattern. Es hat geklappt! Ab Seite 22 haben Sie die Chance, bald selbst einen Centurion Gamers Edition Ihr Eigen zu nennen. Der PC ist mit rund 1.700 Euro sogar noch wertvoller, da wir ein dickes Spielepaket obendrauf legen.

Natürlich bekommen Sie nicht das gebrauchte Testmuster. Sobald der Gewinner feststeht, wird der Rechner frisch bei PC-King zusammengebaut.

CENTURION GAMERS EDITION

Typ		Komplett-PC
ca. Preis		1.480 Euro
Hersteller		PC-King
Internet		www.pc-king.de
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(30%)	91
Aufbau/Verarb.	(30%)	83
Komponenten	(20%)	82
Ausstattung	(20%)	85
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste		Platz 1 (von 12 getesteten Komplett-PCs)

FAZIT

»Keine Schwächen, viele Stärken: Heimlich, still und leise pirscht sich der Centurion an allen anderen Rechnern vorbei zum Sieg.«

86

LAHOO **AMD ATHLON 64 X2 4200+**

FPS-Fresser: Kompromisslos auf Geschwindigkeit getrimmtes System.



»Hauptsache schnell«, lautet offenbar das Motto bei der Zusammenstellung des Lahoo-Rechners. Dabei macht sich der PC-Bauer ein kleines Missverständnis zunutze: Unser Preisrahmen von 1.500 Euro gilt nur in Verbindung mit einem installierten **Windows XP**. Lahoo hat die 1.600 Euro, die der Rechner am Ende tatsächlich kostet, aber allein für Hardware verbraten. Und wie! Neben dem schon im Namen erwähnten Dualcore-**Athlon 64 X2 4200+** kann der Lahoo als einziger im Testfeld auf die Kraft gleich zweier Grafikkarten in Form der **7800 GT** von Gainward zurückgreifen.

Neben Prozessorkernen und 3D-Karten finden sich im Innern von noch einer Komponente mehr Exemplare als sonst üblich ein: Lüfter. Satte elf Stück wirbeln hier die Luft durcheinander, und logischerweise tun sie das nicht ganz geräuschlos. Ganz im Gegenteil: Der Lahoo ist der mit Abstand lauteste Rechner im Test. Das geht besser, zumal die gleich vier mittelgroßen Gehäuselüfter nicht von allerbester Qualität sind. Wenigstens stecken zwei davon auf einer Plastikblende und lassen sich in Sekundenschnelle entfernen.

Leistung satt

Zu den weiteren Besonderheiten gehört das Gehäuse: Ein **Casetek 1020-2A** mit »IQ-Eye«. Im optisch diskussionswürdigen Bullauge an der Front sitzt ein buntes Display, das nicht nur Infos über bis zu sieben Lüfter ausspuckt, sondern auch die Temperaturen von CPU, Festplatte und Gehäuse anzeigt. Das **1020** gehört eigentlich zur Kategorie der Midi-Tower, bietet mit seiner gewaltigen Tiefe aber fast so viel Platz wie ein Big Tower.

Bei den Benchmark-Durchläufen setzt sich der Lahoo erwartungsgemäß an die Spitze. Der Vorsprung gegenüber der Konkurrenz fällt unterschiedlich groß aus, je nachdem, wie sehr ein Spiel von den Zweierpacks bei Grafikkarte und Prozessorkern profitiert. Wem Leistung über alles geht, ist daher beim Lahoo-Rechner am besten aufgehoben. Ein echtes Schnäppchen ist er aber nicht: Neben dem Betriebssystem fehlen ihm auch Diskettenlaufwerk, Soundkarte, Tastatur und Maus.

AMD ATHLON 64 X2 4200+

Typ			Komplett-PC
ca. Preis			1.600 Euro
Hersteller			Lahoo
Internet			www.lahoo.de
EINZELWERTUNGEN			
Leistung	(30%)	■■■■■■■■■□	93
Aufbau/Verarb.	(30%)	■■■■■■■■□□	79
Komponenten	(20%)	■■■■■■■■□□	83
Ausstattung	(20%)	■■■■■■■■■□	86
Preis/Leistung			gut
Bestenliste			Platz 2 (von 12 getesteten Komplett-PCs)

FAZIT

»Der Lahoo-PC wurde kompromisslos auf Leistung hin gebaut. Hierin ist er auch spitze, darunter leiden jedoch andere Aspekte.«

85

E-BUG **BUG INVADER**

Sehr schnell und gleichzeitig sehr leise: einer der besten Allrounder im Feld.



Der E-Bug-Rechner scheint für Militär-Shooter gemacht worden zu sein: Der grobklötzige olivgraue Kasten namens **Chieftec BH-02** wirkt wie für die Army entwickelt, und auch die Modellbezeichnung gibt sich martialisch. Dahinter verbirgt sich ein Rechner, der in Sachen Konfiguration so etwas wie den Durchschnitt aller teilnehmenden PCs darstellt. Neben der üblichen **7800 GTX** vertraut man auf einen **Athlon 64 4000+** und 1,0 GB RAM in Form der **Valueselect**-Riegel von Corsair.

Durchschnitt bedeutet aber noch lange nicht langweilig. Auch der **Bug Invader** kann mit etlichen Details auftrumpfen, die so nur bei ihm zu finden sind. Da wären neben dem Abit-Mainbaord die beiden Festplatten zu nennen, die in Raid-0-Konfiguration aufgebaut sind. Raid 0 bedeutet, dass beim Lesen und Schreiben von Datenblöcken abwechselnd der Cache der beiden Platten benutzt wird. Das sorgt für eine etwas schnellere Arbeitsgeschwindigkeit, allerdings ist auch die Gefahr des Datenverlusts doppelt so hoch: Es reicht, wenn eine der beiden Disks kaputt geht, damit die entsprechenden Daten unrettbar verloren sind.

Megahertz-Überschuss

Ein weitere Spezialität des **Invader** ist die mittels **Thermaltake Sonic Tower** komplett passive Kühlung des Prozessors. Bei einer **Athlon 64 4000+**-CPU klingt das nach einer waghalsigen Unternehmung. Doch dank einer effizienten Gehäusedurchlüftung bleiben die Temperaturen selbst beim **Prime 95**-Belastungstest im annehmbaren Bereich. Das gilt auch für die Lautstärke – hinter dem Arlt reiht sich der leise E-Bug auf einem guten zweiten Platz ein.

Bei den Leistungsmessungen kabbelte sich der **Bug Invader** mit dem Arlt-Rechner um die Positionen. Und das bei nominell 500 MHz mehr: Der Beweis, dass selbst modernste Spiele bei einem **Athlon 64 3500+** noch nicht ans Limit stoßen – und es so schnell auch nicht werden. An der sehr guten Vorstellung des **Bug Invader** ändern die überflüssigen MHz aber nichts. Mit 1.500 Euro ohne Betriebssystem oder sonstiges Zubehör gehört er allerdings auch zu den teuersten Rechnern im Test.

BUG INVADER

Typ			Komplett-PC
ca. Preis			1.500 Euro
Hersteller			E-Bug
Internet			www.e-bug.de
EINZELWERTUNGEN			
Leistung	(30%)	■■■■■■■■■□	90
Aufbau/Verarb.	(30%)	■■■■■■■■□□	84
Komponenten	(20%)	■■■■■■■■□□	81
Ausstattung	(20%)	■■■■■■■■□□	83
Preis/Leistung			gut
Bestenliste			Platz 3 (von 12 getesteten Komplett-PCs)

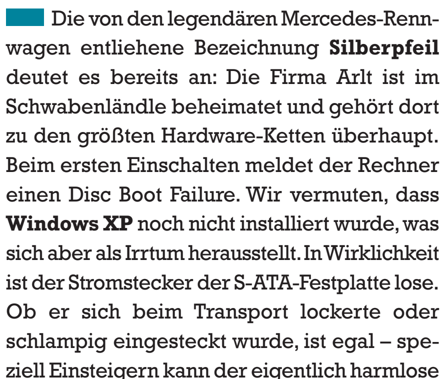
FAZIT

»Der E-Bug gehört zu den Allroundern, der in jeder Diszplin gleichermaßen gut punktet. Allerdings ist er auch einen Tick teurer.«

85

ARLT **SILBERPFEIL 64**

Interessantes Konzept, vermeidbare Mängel: Hier wäre noch mehr drin gewesen.



Die von den legendären Mercedes-Rennwagen entliehene Bezeichnung **Silberpfeil** deutet es bereits an: Die Firma Arlt ist im Schwabenländle beheimatet und gehört dort zu den größten Hardware-Ketten überhaupt. Beim ersten Einschalten meldet der Rechner einen Disc Boot Failure. Wir vermuten, dass **Windows XP** noch nicht installiert wurde, was sich aber als Irrtum herausstellt. In Wirklichkeit ist der Stromstecker der S-ATA-Festplatte lose. Ob er sich beim Transport lockerte oder schlampig eingesteckt wurde, ist egal – speziell Einsteigern kann der eigentlich harmlose Vorfall die Schweißperlen auf die Stirn treiben. Ein Bios-Besuch offenbart eine weitere Nachlässigkeit: Arlt verbaut zwar sündteures Marken-RAM (**Corsair XMS**) mit CL2-Timing, im Bios steht die Latenzzeit aber auf CL3. Den allermeisten dürfte dieser Fehler nie auffallen. Sie haben so letztendlich rund 40 Euro umsonst ausgegeben – soviel kostet der **XMS**-Speicher mehr als handelsübliches CL3-RAM.

Ruhiger Vertreter seiner Art

Damit haben wir vorerst aber genug gemeckert, denn der Arlt-Rechner hat auch seine Stärken. Zum Beispiel erstklassige Komponenten: Neben dem RAM zählen dazu auch das **Be Quiet**-Netzteil und der kaum hörbare CPU-Lüfter **Zalman CNPS9500**. Überhaupt läuft der **Silberpfeil** unter der Kategorie Silent-PC: Dem **Chieftec**-Gehäuse wurde ein Dämmmatten-Kit verpasst, die angestaute Warmluft befördert ein leiser **Coolermate** Alu-Lüfter ins Freie. Die Lautstärken-Wertung gewinnt der Arlt-PC souverän, auch wenn seine Innereien im Sommer ganz schön heiß werden dürften.

Beim Absolvieren des Leistungsparcours macht der **Silberpfeil** seinem Namen nur begrenzt Ehre. Kein Wunder, gibt er sich bei den Schlüsselkomponenten CPU, Grafikkarte und Speicher im Testfeld insgesamt am zurückhaltendsten. Außerdem beließen wir ihn beim voreingestellten CL3-Timing, was ein paar weitere Prozentpunkte kostet. So fällt das Endergebnis etwas zwiespältig aus: Im Prinzip haben wir hier einen hochattraktiven Rechner, doch die kleinen Schlampereien trüben das Bild.

SILBERPFEIL 64

Typ			Komplett-PC
ca. Preis			1.500 Euro
Hersteller			Arlt
Internet			www.arlt.de
EINZELWERTUNGEN			
Leistung	(30%)	■■■■■■■■■□	90
Aufbau/Verarb.	(30%)	■■■■■■■■□□	75
Komponenten	(20%)	■■■■■■■■■□	87
Ausstattung	(20%)	■■■■■■■■□□	84
Preis/Leistung			gut
Bestenliste			Platz 5 (von 12 getesteten Komplett-PCs)

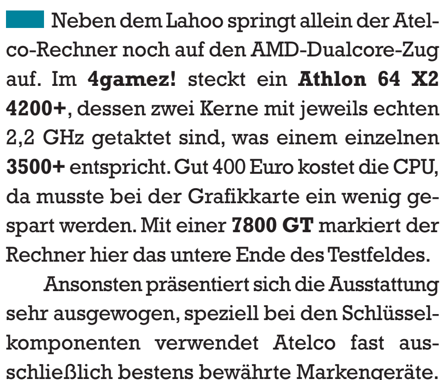
FAZIT

»Der superleise Arlt-Rechner leistete sich einige ärgerliche Schludrigkeiten, die ihn eine bessere Bewertung und Platzierung kosten.«

84

ATELCO **4GAMEZ! X2 4200+**

X2 statt GTX: Mit nur einer Geforce 7800 GT der langsamste Rechner im Test.



Neben dem Lahoo springt allein der Atelco-Rechner noch auf den AMD-Dualcore-Zug auf. Im **4gamez!** steckt ein **Athlon 64 X2 4200+**, dessen zwei Kerne mit jeweils echten 2,2 GHz getaktet sind, was einem einzelnen **3500+** entspricht. Gut 400 Euro kostet die CPU, da musste bei der Grafikkarte ein wenig gespart werden. Mit einer **7800 GT** markiert der Rechner hier das untere Ende des Testfeldes.

Ansonsten präsentiert sich die Ausstattung sehr ausgewogen, speziell bei den Schlüsselkomponenten verwendet Atelco fast ausschließlich bestens bewährte Markengeräte. Sei es beim Mainboard (**MSI K8N SLI**), Netzteil (**Be Quiet** mit 470 Watt), dem Speicher (2x 512 MB **Corsair Valueselect**) oder der Festplatte (eine Western Digital mit 250 GB). Nur den serienmäßigen AMD-Boxed-Lüfter hätte man besser gegen einen wirklich guten CPU-Kühler ausgetauscht.

Doppelkernkraftwerk

Bis auf eine herumkullernde, nicht identifizierbare Schraube präsentiert sich der **4gamez!** blitzsauber aufgebaut. Selbst das PCIe-Stromkabel für eine zweite **7800 GT** hängt schon an der richtigen Stelle. Das hübsche **Coolermaster Cavalier**-Gehäuse überzeugt mit einem gelungenen Kompromiss aus äußerer Kompaktheit und innerer Größe. Zum Kapitel »Kleinigkeiten«: Im Bios stört uns die für ein fertig installiertes System unnötige Boot-Priority auf dem CD-Laufwerk, außerdem ist das MSI-Board von Haus aus minimal übertaktet. Positiv dagegen die einwandfreie Systemkonfiguration samt neuestem Forceware-Treiber 81.85.

Bei den Spiele-Benchmarks zeigt sich, dass man derzeit mit dem »Dualcore-CPU, dafür die 3D-Karte eine Nummer kleiner«-Konzept die falsche Fährte verfolgt. Der Atelco ist noch hinter dem Dell der langsamste Rechner im Test, wobei das »langsam« natürlich ziemlich relativ ist. Und wer beim Spielen gerne noch aufwändige Programme im Hintergrund laufen lässt, ist mit dem **X2** natürlich am besten dran. Auch wenn das Endergebnis auf den ersten Blick enttäuschen mag: Die **4gamez!**-Rechner können wir prinzipiell sehr empfehlen.

4GAMEZ! 4200+

Typ			Komplett-PC
ca. Preis			1.500 Euro
Hersteller			Atelco
Internet			www.atelco.de
EINZELWERTUNGEN			
Leistung	(30%)	■■■■■■■■■□	85
Aufbau/Verarb.	(30%)	■■■■■■■■□□	83
Komponenten	(20%)	■■■■■■■■□□	80
Ausstattung	(20%)	■■■■■■■■□□	81
Preis/Leistung			gut
Bestenliste			Platz 6 (von 12 getesteten Komplett-PCs)

FAZIT

»Dualcore statt GTX – das Konzept geht nicht ganz auf und verwehrt dem Atelco wertvolle Punkte in der Leistungsdisziplin.«

83

DELL **DIMENSION 9150 ESSENTIAL PLUS**

Intel inside: Nicht nur beim Prozessor geht dieses Modell eigene Wege.

Bei Dell-PCs lohnt sich das Rechnen: Schnell merkt man dann, dass es keineswegs der edle, aber leicht überteuerte **XPS** sein muss. Auch der »normale« **Dimension 9150** lässt sich als potentes Spielesystem konfigurieren – und das deutlich günstiger. Auf Anhieb besticht die noch recht junge **9150**-Reihe mit einem für Dell-Verhältnisse extravaganten Gehäuse. Das öffnet man über das rechte und nicht wie üblich linke Seitenteil. Der Innenaufbau folgt dem ungewohnten BTX-Formfaktor.

Da Dell seit jeher auf Intel setzt, schuftet im Testrechner ein Dualcore-**P4 D830** mit 3,0 GHz. Begleitet wird er von 1.024 MB DDR2-Speicher, einer eigens angefertigten, riesigen **Geforce 7800 GTX** mit einem ebenso riesigen Lüfter und nicht zuletzt der sonst im Test nirgendwo zu findenden **Soundblaster X-Fi**.

Schneller Nachzügler

Im Testbetrieb funktioniert das System von der ersten Minute an ohne jegliches Mucken. Allerdings nerven mit der Zeit einige für den Hersteller typische Eigenheiten. Übertakten etwa kann man vergessen, denn das Bios ist nur spärlich bestückt. Gleiches gilt für die (mit Version 77.74 relativ alten) Nvidia-Treiber, die zudem einen ärgerlichen Bug aufweisen: Die Auflösung 1.280x960 kennen sie nicht – bei Spielen wie **Fear** oder **Serious Sam 2** muss man deshalb auf 1.024x768 oder 1.600x1.200 Pixel ausweichen. Mit der Installation anderer Treiber lässt sich das Problem aber umgehen.

Wie erwartet hinkt der **Dimension 9150** in den Benchmarks ein Stückchen hinterher. Womit sich wieder einmal zeigt, dass Athlons für reine Spieler erste Wahl sind. Als unauffälliger, zuverlässiger und absolut gesehen sehr schneller Allrounder macht der Dell dennoch eine hervorragende Figur. Zum Redaktionsschluss kostete die getestete Konfiguration 1.409 Euro plus unverschämte 75 Euro Versandkosten. Angesichts der üppigen Ausstattung – dazu gehört sogar ein Tintenstrahldrucker und reichlich Software – ein fairer Preis. Der schwankt dank ständig wechselnder Rabattaktionen allerdings fast wöchentlich in einer Größenordnung von rund 100 Euro.

DIMENSION 9150

Typ			Komplett-PC
ca. Preis			1.480 Euro
Hersteller			Dell
Internet			www.dell.de
EINZELWERTUNGEN			
Leistung	(30%)	■■■■■■■■■□	86
Aufbau/Verarb.	(30%)	■■■■■■■■□□	80
Komponenten	(20%)	■■■■■■■■□□	79
Ausstattung	(20%)	■■■■■■■■□□	84
Preis/Leistung			gut
Bestenliste			Platz 7 (von 12 getesteten Komplett-PCs)

FAZIT

»Der Dimension 9150 beweist, dass Dell-PCs nicht automatisch teurer sein müssen. Die Intel-CPU erweist sich aber als Handicap.«

82

FAZIT: **KNAPPES ERGEBNIS AUF HOHEM NIVEAU**

PC-King gewinnt – und warum sich auch die anderen fünf als Sieger fühlen dürfen.

Viele Komplett-PC-Tests leiden unter demselben Problem: Meist gewinnt schlicht der Hersteller, der den teuersten und damit auch schnellsten PC ins Rennen schickt. Was aber passiert, wenn der Preisrahmen eng gesteckt und bei den Hauptkomponenten feste Vorgaben ausgesprochen werden? Das von uns ermittelte Ergebnis könnte man jetzt als »erwartet« bezeichnen: Die PCs liegen sehr eng beieinander, den »besten« trennen vom »schlechtesten« nur wenige Punkte.

Und das ist als höchst erfreulich anzusehen: Denn das Niveau war insgesamt sehr gut; gravierende Böcke schoss keiner der Kandidaten. Manche Aspekte, etwa Aufbau und Verarbeitung im Gehäuseinneren, befinden sich auf einem so hohen Level, dass wir sie meist gar nicht mehr extra erwähnt haben.

Das knappe Ergebnis bedeutet dabei aber nicht, dass hier Einheitsbrei serviert wird. Im Rahmen der Vorgaben haben wir an Konzepten so ziemlich alles gesehen, was man derzeit mit einem schnellen Prozessor und Nvidias 7800er-Reihe so anstellen kann.

Dank der **SLI-Befeuerung** gewinnt Lahoo das Leistungs-Kapitel deutlich – Gesamtplatz 2.

Die **passive CPU-Kühlung** des drittplatzierten E-Bug-Rechners funktioniert erstaunlich gut.

Ausgewogenheit als Ausschlaggeber

Der PC-King-Rechner geht dennoch verdient als Sieger hervor. Es ist dabei kein Zufall, dass er bei Grafikkarte und Prozessor eher zurückhaltend bestückt war. Moderne Rechner sind mittlerweile so schnell, dass sich der teure Extraaufwand mancher Kandidaten nicht adäquat in Leistung niederschlägt. Als entscheidendes Kriterium erwies sich schließlich die Ausgewogenheit. Der PC-King-Rechner leistet sich keinen Patzer, ist ausgewogen und mit Liebe zum Detail ausgestattet und lief von Anfang an gleichermaßen schnell wie problemlos.

Ein Clou war sicherlich, ihn mit doppelt so viel Speicher zu bestücken: Langsam sind die Zeiten vorbei, in denen man mit mehr als einem Gigabyte nichts anfangen kann. Das Extra-GB machte sich sowohl in den Benchmark-Werten als auch im Alltagsbetrieb positiv bemerkbar – in Sachen Preis-Leistung bringt es fast mehr als Dualcore oder SLI-Kombis.

Michael Galuschka

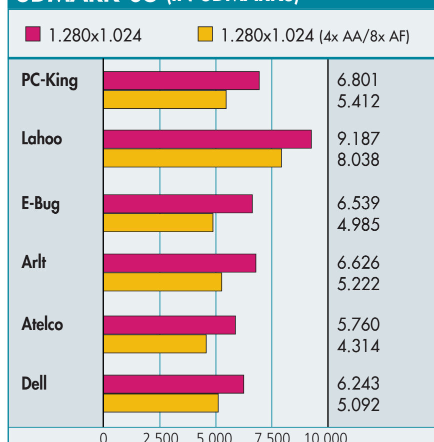
TECHNISCHE DATEN



Modell	PC-King Centurion Gamers Edition	Lahoo AMD Athlon 64 X2 4200+	E-Bug Bug Invader
Preis ca.	1.480 Euro	1.600 Euro	1.500 Euro
Internet	www.pc-king.de	www.lahoo.de	www.e-bug.de
Prozessor	AMD Athlon 64 3500+ (Venice)	AMD Athlon 64 X2 4200+	AMD Athlon 64 4000+
Mainboard	Asus A8N5X (Nforce 4)	MSI K8N Diamond (Nforce 4 SLI)	Abit A8N SLI (Nforce 4 SLI)
Arbeitsspeicher	2x1.024 MB DDR 400, Extrememory CL2,5	2x512 MB DDR 400, Aeneon CL3	2x512 MB DDR 400, Corsair Valueselect CL 2,5
Grafikkarte	Leadtek Geforce 7800 GTX, 450/1.250 MHz	2x Gainward 7800 GT, 400/1.000 MHz	Leadtek geforce 7800 GTX, 430/1.200 MHz
Soundkarte	Creative Audigy 2 ZS	Creative Soundblaster Live (Onboard)	Onboard
Festplatte	S-ATA Western Digital WD2000JS (200 GB)	S-ATA Maxtor 6L200S0 (200 GB)	2x S-ATA2 Samsung SP2004C (je 200 GB)
DVD-Brenner	NEC ND-3540	LG GSA-4167B	HP DVD640
DVD-Laufwerk	keins	keins	keins
Floppy/Kartenleser	ja/nein	nein/ja	ja/nein
Gehäuse	Coolermaster Centurion 5	Casetek 1020-2A	Chieftec Uni BH-02
Frontanschlüsse	2x USB, Firewire, Audio	oben: 2x USB, Firewire, Audio	seitlich: 2x USB, Firewire, Audio
Netzteil	LC Power 6550 (550 Watt)	LC Power 6550 (550 Watt)	LC Power 6550 (550 Watt)
CPU-Lüfter	Zalman CNPS7000	Thermaltake Silent Booster	Thermaltake Sonic Tower
Gehäuse-Lüfter	Coolermaster 80 mm (vorne), Coolermaster 120 mm (hinten)	80 mm (vorne), 70 mm (oben) 2x 92mm (seitlich), 80 mm (hinten)	120 mm (hinten)
Zubehör	Tastatur Logitech Deluxe Keyboard, Maus Logitech G1	keins	keins
Betriebssystem	Windows XP Home	keins	keins
inklusive Recovery-CD	ja	nein	nein
Spiele	MotoGP 2, Far Cry, X2 plus 1 Vollversion nach Wahl*	keine	Prince of Persia – Warrior Within, Splinter Cell 3
sonstige Software	keine	Ashampoo Software Suite	keine
EINZELWERTUNGEN			
Leistung (30%)	91	93	90
Aufbau/Verarb. (30%)	83	79	84
Komponenten (20%)	82	83	81
Ausstattung (20%)	85	86	83
Gesamtwertung	**86**	**85**	**85**

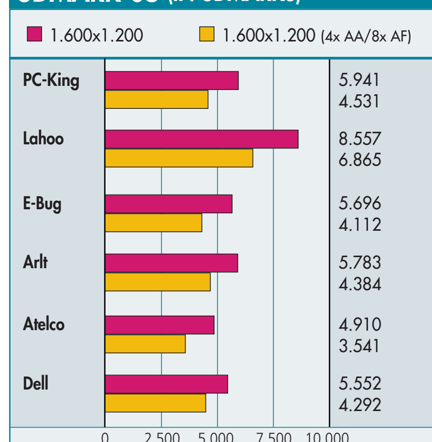
*zur Wahl stehen: Quake 4 (dt.), Fear, GT Legends, Civilization 4, The Movies und Call of Duty 2

3DMARK 05 (IN 3DMARKS)

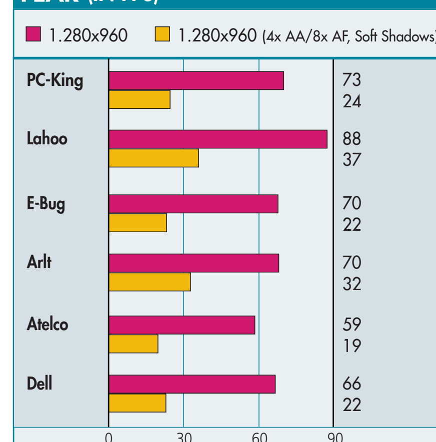


*4fach Antialiasing, 8fach Anisotropischer Filter

3DMARK 05 (IN 3DMARKS)



FEAR (IN FPS)





Arlt Silberpfeil 64	Atelco 4gamez! X2 4200+	Dell Dimension 9150
1.500 Euro	1.500 Euro	1.480 Euro
www.arlt.de	www.atelco.de	www.dell.de
AMD Athlon 64 3500+	AMD Athlon 64 X2 4200+	Intel Pentium 4 D830
Asus K8N SLI	MSI K8N SLI (Nforce 4 SLI)	Dell-eigen
2x512 MB DDR 400, Corsair XMS CL2	2x512 MB DDR 400, Corsair Valueselect CL 2,5	2x 512 MB DDR2 533, Samsung CL4
Gainward Geforce 7800 GTX, 430/1.200 MHz	MSI NX7800 GT, 400/1.000 MHz	Dell 7800 GTX, 400/1.200 MHz
Onboard	Onboard	Creative X-Fi Xtreme Music
S-ATA2 Samsung SP2004C (200 GB)	S-ATA Western Digital WD2500JS (250 GB)	S-ATA2 Maxtor 7L250S0 (250 GB)
LG GSA-4167B	LG GSA-4167B	NEC ND-3530A
keins	LG GDR-8163B	NEC DV-5800D
ja/ja	ja/nein	nein/ja
Chieftec Mesh LCX-01	Coolermaster Cavalier 3	Dimension 9150
seitlich: 2x USB, Firewire, Audio	seitlich: 2x USB, Firewire, Audio	2x USB, Audio
Be Quiet BQT P5 (470 Watt)	Be Quiet BQT P5 (470 Watt)	Dell N375P-00 (375 Watt)
Zalman CNPS9500	AMD Boxed	passiv
Coolermaster 120 mm (hinten)	Coolermaster 80 mm (vorne), Coolermaster 120 mm (hinten)	120 mm (vorne)
keins	keins	Tastatur Dell, Maus Dell, Drucker Dell A720
Windows XP Professional	Windows XP Home	Windows XP Home
ja	ja	ja
keine	keine	keine
keine	keine	Works 7.0
90	85	86
75	83	80
87	80	79
84	81	82
84	**83**	**82**

FEAR (IN FPS)

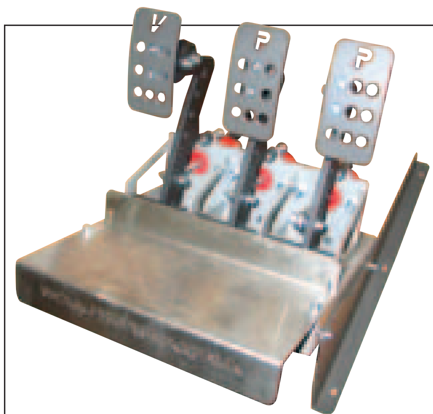
	1.600x1.200	1.600x1.200 (4x AA/8x AF, Soft Shadows)
PC-King	52	24
Lahoo	72	21
E-Bug	50	23
Arlt	50	15
Atelco	42	13
Dell	49	19

SERIOUS SAM 2 (IN FPS)

	1.280x960	1.280x960 (4x AA/8x AF)
PC-King	36,8	34
Lahoo	42,1	30
E-Bug	34,1	31,6
Arlt	32,8	31,5
Atelco	30,1	26,5
Dell	32,3	28,5

SERIOUS SAM 2 (IN FPS)

	1.600x1.200	1.600x1.200 (4x AA/8x AF)
PC-King	25,6	22
Lahoo	32,7	16,5
E-Bug	24,7	19,5
Arlt	24,5	20
Atelco	22	15,2
Dell	22,4	18,6



Hardware-Kategorie Pedale

VPP PEDALSET PROFESSIONAL 3



Ebenso geniales wie ultrateures Edel-Pedalset für Rennspielprofis.

Skeptische Blicke, ungläubiges Staunen oder einfach nur mitleidiges Grinsen: die typischen Reaktionen der Umwelt auf das **VPP Pedalset Professional 3**. Irgendwo verständlich, den bei heftigen 450 Euro für ein Rennsimulations-Pedalerie (ohne Lenkrad!) wird man im besten Fall als echter Freak, im schlimmsten Fall als armer Irrer angesehen.

Dabei ist der Preis nicht einfach der Phantasie der Macher entsprungen. Die supersolide, 13 Kilo schwere Edelstahl-Konstruktion sowie die erstklassige Handarbeit Made in Germany haben eben ihren Preis. Das Dreier-Set inklusive Kupplung ist zigfach verstellbar und kann damit jedem Fuß und Wunsch angepasst werden. Für die ideale Position ist allerdings etwas, mitunter mühsame, Schrauberei nötig. Den Widerstand besorgen sehr kräftige, grob- und feinjustierbare Federn. Bei der Bremse kommen gar zwei verschieden harte zum Einsatz – Vollbremsungen brauchen einen extrafesten Tritt aufs Pedal.

Völlig neues Fahrgefühl

Das **Pedalset Professional 3** funktioniert am PC per USB, außerdem kann man es für die PlayStation 2 direkt an Logitechs **Driving Force Pro** anschließen. Wie fährt es sich nun mit den VPPs? Mit einem Wort: traumhaft. Das Fahrgefühl kommt dem eines echten Autos frappierend nahe, außerdem verbessern sich die gefahrenen Zeiten teilweise dramatisch. Durch die extrem gute Dosierbarkeit lassen sich zudem empfindliche Reifen und Bremsen besser schonen. Wie groß der Sprung tatsächlich ausfällt, zeigt sich erst so richtig nach der Rückkehr zur Plastikpedalerie des **Logitech Momo Racing**. Obwohl es zu den besseren seiner Gattung gehört, wirkt es gegen das VPP wie ein Artikel aus dem Kaugummiautomaten. Wer auf eine Kupplung verzichten kann, spart beim **Professional 2** rund 90 Euro.

Michael Galuschka

PEDALSET PROFESSIONAL 3

Typ		Pedalerie
ca. Preis		450 Euro
Hersteller		Virtual Performance Parts
Internet		www.vp-parts.de
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	97
Ergonomie	(20%)	94
Ausstattung	(20%)	91
Verarbeitung	(10%)	98
Preis/Leistung		angemessen
Bestenliste		Platz 1 (von 1 getesteten Pedalerie)

FAZIT

»Für jeden Rennspieler ist dieses Pedalset der ultimative Traum – und wird es bei einem Preis von 450 Euro auch meistens bleiben.« **95**



Hardware-Kategorie PCIe-Grafikkarte

ASUS EXTREME N7800GT DUAL

Monströse und limitierte Grafikkarte mit zwei GT-Chips.

Ungläubige Blicke in der Redaktion: »Das ist kein Mond, das ist eine Raumstation«, konstatiert Kollege Valtin. Das trifft es ganz gut: Auf der **Extreme N7800GT Dual** von Asus sind gleich zwei übertaktete Chips vom Typ **Geforce 7800 GT** verbaut, die gemeinsam im SLI-Modus betrieben werden können. Daher sind die Ausmaße geradezu monströs ausgefallen: Satte 25 Zentimeter misst die Karte in der Länge – Besitzer kleinerer Tower dürfen sich schon mal auf handfeste Einbau-Probleme vorbereiten. Sofern Sie überhaupt ein Exemplar abbekommen, denn die **N7800GT** ist streng limitiert. Auf dem riesigen Kühlkörper ist sogar eine Seriennummer eingraviert: Zum Test hatten wir Karte 0054 von 2.000.

Mehr Leistung zum doppelten Preis

Im Benchmark schlägt sich die Karte bei aktiviertem SLI sehr gut und wird lediglich von einem SLI-Verbund zweier **Geforce 7800 GTX** überholt. Allerdings fällt der Leistungszuwachs im Vergleich zu einem üblichen SLI-System mit zwei normal getakteten **7800 GT** recht gering aus. Auf der Leistungsskala nur knapp darunter liegen die beiden Einzel-Karten Ati **X1800 XT** und **Geforce 7800 GTX**.

Für volle Leistung muss die stromhungrige Karte mit einem externen Netzteil betrieben werden, das von außen angestöpselt wird. Trotz des großen Kühlers produziert sie jede Menge Abwärme. Zusätzliche Gehäuselüfter sind daher und bedingt Pflicht, damit andere Komponenten unter der Hitzeentwicklung nicht in Mitleidenschaft gezogen werden.

Wenn Sie 850 Euro auf der hohen Kante haben und Ihre Freunde mit exklusiven Komponenten neidisch machen wollen, könnte das Luxusmodell von Asus wie geschaffen für Sie sein. Normalsterbliche werden angesichts des enormen Preises und des geringen Leistungsbonus wohl eher passen.

Simon Fistrich

EXTREME N7800GT DUAL

Typ		PCIe-Grafikkarte
ca. Preis		850 Euro
Hersteller		Asus
Internet		www.asus.de
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(50%)	96
Bildqualität	(25%)	89
Technik	(15%)	87
Ausstattung	(10%)	76
Preis/Leistung		mangelhaft
Bestenliste		Platz 2 (von 21 getesteten Karten über 250 Euro)

FAZIT

»Der Rolls-Royce unter den Grafikkarten: Nicht wirklich schneller und bequemer als andere Lösungen, dafür aber schick und exklusiv.« **91**

SAITEK P990 DUAL ANALOG



Hardware-Kategorie Gamepads

An das PlayStation2-Design angelehntes Gamepad für große Hände.

Das **Saitek P990 Dual Analog** gehört zur typischen Garde der 20-Euro-Gamepads – neben Mäusen eine der wenigen Sorten an Eingabegeräten, die noch auf nennenswerte Verkaufszahlen kommen. Gegenüber dem sehr ähnlichen **P880**-Vorgänger hat es eine optisch unscheinbare, aber wichtige Neuerung spendiert bekommen: Statt einer zieren nun zwei Schultertasten die Rückenseite. Die meisten Spiele lassen sich dadurch deutlich angenehmer und effektiver steuern.

Shooter-optimiert

Eher fraglich erscheint dagegen der Sinn des fps-Buttons: Per Knopfdruck konfiguriert sich das **P990** automatisch auf eine Shooter-Standardsteuerung. Ansonsten bietet das Saitek gehobene 20-Euro-Durchschnittskost. Die Materialien wirken nicht gerade hochwertig, die Verarbeitung selbst ist allerdings einwandfrei. Die Präzision der Bedienelemente geht voll in Ordnung. Von der Gesamtform her ist es weniger für kleine Hände geeignet – der Abstand von den Griffhörnchen zu den Analogsticks beziehungsweise Buttons ist doch sehr groß.

Michael Galuschka

P990 DUAL ANALOG

Typ		Gamepad
ca. Preis		20 Euro
Hersteller		Saitek
Internet		www.saitek.de
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	78
Ergonomie	(20%)	77
Ausstattung	(20%)	78
Verarbeitung	(10%)	72
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 3 (von 12 getesteten Gamepads)

FAZIT

»Ein paar kleinere Macken leistet sich das P990 Dual Analoag, doch ansonsten bietet es guten Gamepad-Gegenwert fürs Geld«

77

THRUSTMASTER FERRARI GT 2-IN-1 FORCE FEEDBACK



Hardware-Kategorie Lenkrad

Auffällig unauffälliges Mittelklasse-Lenkrad mit Force Feedback.

Zwei Modelle umfasst die neue **Ferrari GT**-Reihe. Die teurere Force-Feedback-Version kostet rund 60 Euro und gehört damit zur Lenkrad-Mittelklasse. Schon vom Vorgänger **Enzo Ferrari** her bekannte Schwächen blieben unangetastet: Das Lenkrad steht zu tief, die Rutschfestigkeit der Pedalerie tendiert gegen null. Dass eines der beiden Wippenpaare wegrationalisiert wurde, stört hingegen kaum.

Wackelkandidat

Gegenüber dem gleich teuren Vorgänger kann das **Ferrari GT** sein Force Feedback in die Waagschale werfen – angesichts der meist guten FF-Qualität vieler Rennspiele ein echter Vorteil. Gleichzeitig wirkt der Neuling aber weniger wertig. Die Nabe wackelt furchtbar, wir hatten ständig Angst, gleich das lose Lenkrad in den Händen zu halten. Trotz der Billigheimer-Mängel übersteht das **Ferrari GT** den Rennspiel-Praxistest ohne Ausfall. Die Lenkpräzision fällt zwar nicht überragend aus, dank des sehr griffigen, angenehm geformten Lenkrades gelingen aber schnell flotte Rundenzeiten. Auch die Pedale sind ordentlich.

Michael Galuschka

FERRARI GT 2-IN1 FORCE FEEDBACK

Typ		FF-Lenkrad
ca. Preis		60 Euro
Hersteller		Thrustmaster
Internet		europe.thrustmaster.com
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	68
Ergonomie	(20%)	70
Ausstattung	(20%)	76
Verarbeitung	(10%)	47
Preis/Leistung		befiedigend
Bestenliste		Platz 9 (von 14 getesteten Lenkrädern)

FAZIT

»Die Entwicklung bei Lenkrädern scheint zu stagnieren: Der gleichteure Vorgänger war bis auf das fehlende Force Feedback besser.«

68

TEAC HP-7D



Hardware-Kategorie Surround-Headset

5.1-Headset mit gutem Raumklang, aber schwachem Tragekomfort.

Der **HP-7D** ist ein moderner 5.1-Surround-Kopfhörer mit USB-Anschluss. Sechs über eine Steuerbox mit Halteclip separat justierbare Kanäle sind inzwischen Standard in dieser Klasse. Mit der Box wird auch das ansteckbare Mikrofon stummgeschaltet, das rein optisch kein Hingucker ist. Die Ohrmuscheln bieten durch den verwendeten Stoff einen angenehmen Tragekomfort. Der sehr hohe, nicht eigens verstellbare Anpressdruck des Bügels macht ihn aber sofort wieder zunichte. Einen vollen Spielfilm konnten wir damit nur schwer ohne Pause durchstehen.

Guter Klang für Spiele

Das **HP-7D** funktioniert trotz USB-Anschluss nicht ohne die mitgelieferten Treiber. Die haben es aber in sich und bieten eine Fülle an tiefgreifenden Einstellmöglichkeiten, einen eigenen Equalizer und ein Aufnahmeprogramm. Im Klangtest kann das Headset bei Spielen und Filmen überzeugen. Zwar bietet es nicht die tiefen Bässe manches Konkurrenten, doch erfreut es uns auch bei hohen Pegeln mit klaren Tönen und einem ausgewogenen Raumklang.

Timm Wotka

TEAC HP-7D

Typ		Surround-Headset
ca. Preis		65 Euro
Hersteller		Teac
Internet		www.teac.com
EINZELWERTUNGEN		
Klangtest	(50%)	69
Tragekomfort	(20%)	54
Ausstattung	(20%)	78
Verarbeitung	(10%)	69
Preis/Leistung		ausreichend
Bestenliste		Platz 7 (von 10 getesteten Surround-Headsets)

FAZIT

»Teacs HP-7D bietet ordentlichen Raumklang. Allerdings trüben ein geringer Tragekomfort sowie der hohe Preis den Eindruck.«

68

BESTENLISTEN

Von PC PowerPlay **getestet und für gut befunden:** Die besten Hardware-Geräte jeder Kategorie.

PCI-EXPRESS-GRAFIKKARTEN

	Name	ca. Preis	3D-Chip	Test in	Preis/Leistung	Leistung (50%)	Bildqualität (25%)	Technik (15%)	Ausstattung (10%)	Gesamtwertung
Karten über 250 Euro										
1	GAINWARD **COOLFX ULTRA 3500 PCX**	830 Euro	Geforce 7800 GTX	08/05	ausreichend	96	89	90	80	**92**
2	XFX **GEFORCE 7800 GTX**	480 Euro	Geforce 7800 GTX	08/05	befriedigend	95	89	89	78	**91**
3	ASUS **EXTREME N7800GT DUAL**	850 Euro	2x Geforce 7800 GT	**NEU**	mangelhaft	96	89	87	76	**91**
4	GIGABYTE **GEFORCE 7800 GT**	400 Euro	Geforce 7800 GT	09/05	gut	92	89	87	79	**89**
5	XFX **GEFORCE 6800 ULTRA**	380 Euro	Geforce 6800 Ultra	08/05	gut	89	87	85	76	**87**
6	HIS **X850 XT ICEQ II TURBO**	450 Euro	Radeon X850 XT PE	–	befriedigend	88	85	83	79	**86**
7	LEADTEK **WINFAST PX6800 GT TDH**	300 Euro	Geforce 6800 GT	–	gut	87	87	85	73	**85**
Karten bis 250 Euro										
1	GIGABYTE **GV-RX80256D**	180 Euro	Radeon X800	08/05	gut	76	85	79	78	**79**
2	GIGABYTE **GV-NX66T128VP**	160 Euro	Geforce 6600 GT	05/05	gut	74	85	83	78	**79**
3	SAPPHIRE **HYBRID X700 PRO TOXIC**	170 Euro	Radeon X700 Pro	04/05	gut	70	84	81	75	**76**
4	MSI **NX6600 ZERO EDITION**	120 Euro	Geforce 6600	08/05	befriedigend	59	81	70	70	**67**
5	ASUS **N5900/TVD**	110 Euro	Geforce FX 5900	–	mangelhaft	62	76	67	71	**67**
6	POWERCOLOR **X600 XT**	110 Euro	Radeon X600 XT	–	ausreichend	53	75	60	57	**60**
7	CLUB-3D **RADEON X600 PRO**	100 Euro	Radeon X600 Pro	–	ausreichend	49	75	58	61	**58**

AGP-GRAFIKKARTEN

	Name	ca. Preis	3D-Chip	Test in	Preis/Leistung	Leistung (50%)	Bildqualität (25%)	Technik (15%)	Ausstattung (10%)	Gesamtwertung
Karten über 250 Euro										
1	MSI **NX6800U-T2D256**	460 Euro	Geforce 6800 Ultra	–	befriedigend	88	87	85	80	**87**
2	SAPPHIRE **RADEON X850 XT PE**	460 Euro	Radeon X850 XT PE	08/05	befriedigend	88	85	84	80	**86**
3	GAINWARD **POWERPACK! ULTRA 2400**	330 Euro	Geforce 6800 GT	08/05	gut	87	87	83	78	**86**
4	SAPPHIRE **RADEON X850 XT**	400 Euro	Radeon X850 XT	–	befriedigend	86	85	84	78	**85**
5	MSI **RX800XT-VTD256**	430 Euro	Radeon X800 XT	–	befriedigend	85	85	83	79	**84**
6	CLUB-3D **RADEON X800 XL**	320 Euro	Radeon X800 XL	08/05	befriedigend	83	85	82	73	**82**
7	ASUS **AX800 PRO/TD**	360 Euro	Radeon X800 Pro	–	ausreichend	81	85	82	76	**82**
Karten bis 250 Euro										
1	POWERCOLOR **X800 PRO**	200 Euro	Radeon X800 Pro	–	gut	81	85	82	71	**81**
2	SAPPHIRE **RADEON X800**	210 Euro	Radeon X800	08/05	befriedigend	76	85	78	75	**79**
3	MSI **NX6800-TD128**	150 Euro	Geforce 6800	–	befriedigend	75	85	76	77	**78**
4	GALAXY **GEFORCE 6600 GT**	160 Euro	Geforce 6600 GT	08/05	gut	74	85	80	68	**77**
5	SAPPHIRE **HYBRID RADEON X700 PRO**	150 Euro	Radeon X700 Pro	01/05	befriedigend	68	84	82	71	**74**
6	CLUB-3D **RADEON 9800 PRO**	120 Euro	Radeon 9800 Pro	–	gut	69	80	79	69	**73**
7	SPARKLE **SP-AG 43 DH**	110 Euro	Geforce 6600	–	befriedigend	59	81	70	55	**66**

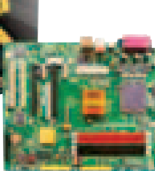
PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

GIGABYTE **NX66T128VP**



Hardware-Kategorie	PCIe-Grafikkarte
ca. Preis	160 Euro
Gesamtwertung	**79**

EPOX **5NVA+ SLI**



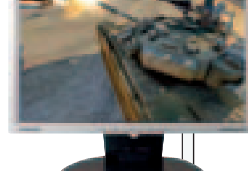
Hardware-Kategorie	Pentium-4-Mainboard
ca. Preis	200 Euro
Gesamtwertung	**87**

LG **GSA-4163B**



Hardware-Kategorie	DVD-Brenner
ca. Preis	50 Euro
Gesamtwertung	**94**

SAMSUNG **SM194T**



Hardware-Kategorie	19-Zoll-TFT
ca. Preis	470 Euro
Gesamtwertung	**84**

MAINBOARDS

	Name	ca. Preis	Chipsatz	Test in	Preis/Leistung	Leistung (30%)	Stabilität (30%)	Ausstattung (30%)	Service (10%)	Gesamtwertung
Pentium 4 (Sockel 775)										
1	ASUS **P5AD2 PREMIUM**	200 Euro	i925X	–	gut	86	95	94	90	92
2	ASUS **P5GD2 PREMIUM**	140 Euro	i915P	–	sehr gut	85	95	93	90	91
3	GIGABYTE **GA-8I955X ROYAL**	190 Euro	i955X	–	gut	85	95	90	95	90
4	MSI **P4N DIAMOND**	200 Euro	Nvidia Nforce4 SLI IE	–	gut	85	91	96	90	89
5	ASUS **P5LD2 DELUXE WIFI-TV**	230 Euro	i945P	–	gut	85	91	91	90	89
Athlon 64 (Sockel 939)										
1	MSI **K8N DIAMOND**	150 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	–	befriedigend	87	87	84	71	86
2	GIGABYTE **K8NXP-SLI**	140 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	–	befriedigend	82	84	88	86	85
3	ASUS **A8N-SLI DELUXE**	140 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	–	gut	81	82	90	86	85
4	GIGABYTE K8NXP-9	160 Euro	Nvidia Nforce4 Ultra	–	befriedigend	81	84	83	86	83
5	MSI **K8N NEO4 PLATINUM**	120 Euro	Nvidia Nforce4 Ultra	–	gut	85	80	83	83	83

TFT-MONITORE

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Bildqualität (40%)	Spieletauglichkeit (25%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (15%)	Gesamtwertung
17 Zoll										
1	EIZO **FLEXSCAN L578**	510 Euro	PVA-Display	11/05	befriedigend	92	73	91	93	87
2	SAMSUNG **SYNCMASTER 730BF**	320 Euro	TN+Film-Display	11/05	sehr gut	95	95	81	53	86
3	HYUNDAI **IMAGEQUEST L72D**	250 Euro	TN+Film-Display	10/05	sehr gut	90	92	70	70	84
4	VIEWSONIC **VX724**	320 Euro	TN+Film-Display	11/05	gut	91	92	72	61	83
5	BENQ **FP71V+**	300 Euro	TN+Film-Display	10/05	gut	85	82	85	76	83
19 Zoll										
1	SAMSUNG **SYNCMASTER 194T**	470 Euro	PVA-Display	–	sehr gut	90	78	88	73	84
2	BENQ **FP91V**	400 Euro	TN+Film-Display	11/05	sehr gut	93	95	61	69	84
3	EIZO **FLEXSCAN L778**	620 Euro	PVA-Display	11/05	gut	92	83	66	82	83
4	FUJITSU-SIEMENS **SCENICVIEW F19-2**	470 Euro	MVA-Display	11/05	gut	90	78	80	69	82
5	NEC-MITSUBISHI **MULTISYNC LCD1980SX**	730 Euro	MVA-Display	–	befriedigend	81	78	95	70	81

LAUFWERKE

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Transferrate (40%)	Zugriffszeit (30%)	Lautstärke (15%)	Praxistest (15%)	Gesamtwertung
S-ATA-Festplatten										
1	WESTERN **DIGITAL RAPTOR WD740GD**	170 Euro	74 GB, 10.000 U/min	–	gut	92	94	51	75	84
2	HITACHI **DESKSTAR 7K250**	80 Euro	250 GB, 7.200 U/min	–	gut	76	77	72	87	77
3	EXCELSTOR **J680S**	50 Euro	80 GB, 7.200 U/min	–	sehr gut	73	74	76	83	75
4	SAMSUNG **SPINPOINT SP1614C**	80 Euro	160 GB, 7.200 U/min	–	gut	70	65	89	86	74
5	SEAGATE **BARRACUDA SATA 7200.7**	100 Euro	200 GB, 7.200 U/min	–	befriedigend	80	69	49	72	71
						Brennleistung (40%)	Leseleistung (30%)	Ausstattung (15%)	Lautstärke (15%)	Gesamtwertung
DVD-Laufwerke										
1	TEAC **DV-516E**	20 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	sehr gut	88	82	76	87	85
2	ARTEC **DHM-G48**	20 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	sehr gut	85	81	75	91	83
3	ASUS **DVD-E616**	20 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	gut	79	89	87	68	82
4	SAMSUNG **SD-616**	20 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	gut	80	77	93	85	81
5	SONY **DDU1621**	25 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	befriedigend	84	70	71	81	78
						Leistung DVD (45%)	Leistung CD (35%)	Ausstattung (10%)	Lautstärke (10%)	Gesamtwertung
DVD-Brenner										
1	LG **GSA-4163B**	50 Euro	IDE-Brenner 16/16/6/8/4-fach	–	sehr gut	95	95	95	85	94
2	LG **GSA-5163D**	90 Euro	IDE-Brenner 16/16/6/8/4-fach	–	gut	95	95	93	85	94
3	BENQ **DW1640**	50 Euro	IDE-Brenner 16/16/8/6/8-fach	–	sehr gut	91	93	87	89	91
4	PLEXTOR **PX-716A**	100 Euro	IDE-Brenner 16/16/4/8/4-fach	–	befriedigend	90	93	85	89	90
5	BENQ **DW1620**	50 Euro	IDE-Brenner 16/16/4/4/2,4-fach	–	gut	89	89	84	86	88

SOUND-SYSTEME

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Klangtest (50%)	Pegelfestigkeit (20%)	Ausstattung (20%)	Bedienung (10%)	Gesamtwertung
Stereo-Boxensets										
1	HARMAN/KARDON **SOUNDSTICKS 2**	150 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	befriedigend	81	79	72	66	77
2	LOGITECH **Z-3**	65 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	sehr gut	74	82	70	78	75
3	JBL **CREATURE 2**	80 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	befriedigend	68	71	62	64	67
4	SHARKOON **AUDICS 2.1**	30 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	sehr gut	57	63	71	73	63
5	X-TENSIONS **FULL METAL 2.1**	100 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	mangelhaft	56	52	78	77	62
Surround-Boxensets										
1	TEUFEL CONCEPT **G THX 7.1**	300 Euro	Surround-Boxenset	09/05	sehr gut	90	86	90	78	88
2	CREATIVE **GIGAWORKS S750**	420 Euro	Surround-Boxenset	02/05	gut	88	89	84	79	87
3	LOGITECH **Z-5500**	280 Euro	Surround-Boxenset	12/04	gut	84	90	86	81	85
4	LOGITECH **Z-5300**	180 Euro	Surround-Boxenset	02/05	sehr gut	80	82	70	74	78
5	CREATIVE **GIGAWORKS G500**	240 Euro	Surround-Boxenset	11/05	ausreichend	79	84	76	48	76

EINGABEGERÄTE

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Praxistest (50%)	Technik (10%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (20%)	Gesamtwertung
Mäuse										
1	LOGITECH **G5**	70 Euro	Kabel-Lasermaus	10/05	befriedigend	96	94	87	90	93
2	RAZER **COPPERHEAD**	70 Euro	Kabel-Lasermaus	10/05	befriedigend	94	95	81	86	90
3	LOGITECH **MX518**	40 Euro	optische Kabelmaus	05/05	sehr gut	90	87	86	88	89
4	RAZER **DIAMONDBACK**	50 Euro	optische Kabelmaus	12/04	sehr gut	88	86	87	86	87
5	RAPTOR-GAMING **M2**	50 Euro	optische Kabelmaus	07/05	sehr gut	88	87	81	89	87

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Praxistest (50%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (20%)	Verarbeitung (10%)	Gesamtwertung
Gamepads										
1	LOGITECH **WINGMAN RUMBLE PAD 2**	25 Euro	Gamepad	–	gut	83	79	78	77	80
2	THRUSTM. **FIRESTORM DUAL POWER 3**	20 Euro	Gamepad	–	gut	78	78	73	80	77
3	SAITEK **P880 DUAL ANALOG**	20 Euro	Gamepad	–	gut	76	76	77	81	77
4	THRUSTM. **WIRELESS DUAL TRIGGER**	45 Euro	Funk-Gamepad	11/05	befriedigend	75	72	84	74	76
5	MADCATS **PC CON**	20 Euro	Gamepad	06/05	gut	70	76	73	82	73
Joysticks										
1	SAITEK **X52**	100 Euro	mit extra Schubregler	02/05	sehr gut	85	81	92	75	85
2	SAITEK **CYBORG EVO**	35 Euro	Joystick	–	sehr gut	84	72	84	73	81
3	LOGITECH **WINGMAN FORCE 3D**	45 Euro	Force-Feedback-Joystick	–	gut	82	76	79	75	79
4	THRUSTMASTER **FF JOYSTICK**	50 Euro	Force-Feedback-Joystick	–	befriedigend	79	82	75	76	78
5	SAITEK **X45 FLIGHT SYSTEM**	80 Euro	mit extra Schubregler	–	gut	74	84	73	86	77
Lenkräder										
1	LOGITECH **DRIVING FORCE PRO**	100 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/05	sehr gut	91	87	90	50*	86
2	THRUSTMASTER **F1 FF WHEEL**	190 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/05	befriedigend	81	85	83	86	83
3	LOGITECH **MOMO RACING**	110 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	–	gut	90	88	86	20*	82
4	SAITEK **R440 FORCE**	60 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/05	gut	79	81	66	75	76
5	THRUSTMASTER **RALLY GT FF PRO**	95 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	NEU	befriedigend	76	73	79	67	75

*ein nachlässig verarbeiteter Potentiometer kann zum »80%-Bug« führen, durch den nur maximal 80% Gas gegeben werden kann.

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

TEUFEL CONCEPT G 7.1



Hardware-Kategorie	Surround-Boxenset
ca. Preis	300 Euro
Gesamtwertung	85

SAITEK P880 DUAL ANALOG



Hardware-Kategorie	Gamepad
ca. Preis	20 Euro
Gesamtwertung	77

LOGITECH MX518



Hardware-Kategorie	optische Kabelmaus
ca. Preis	40 Euro
Gesamtwertung	89

SAITEK R440 FORCE



Hardware-Kategorie	FF-Lenkrad
ca. Preis	60 Euro
Gesamtwertung	76

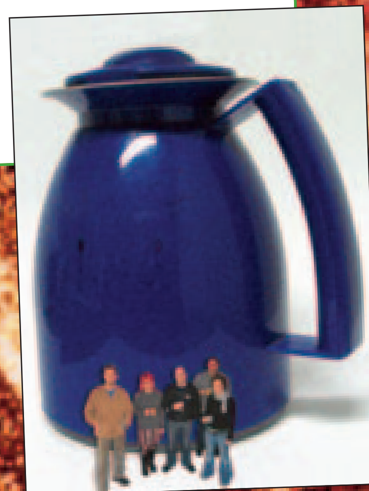
MAKING OF **PC POWERPLAY**

Wir haben Geburtstag! PC PowerPlay gibt's seit einem Jahr. Und Sie sind eingeladen, auf eine Tour hinter unsere Kulissen – und rund um die Erdkugel, Eiffelturm und chinesische Mauer inklusive. Mit vielen Zahlen und Statistiken. **Damit Sie sehen, dass wir weder Kosten noch Mühen scheuen, um Sie glücklich zu machen!**

Computerspieler essen den ganzen Tag Fast Food! Um das uralte Klischee zu unterstützen, futtern wir das Zeug halt auch. Obwohl wir viel lieber Lauchstangen knabbern würden. Unser Gesamtverbrauch an Hamburgern: **1,4 Tonnen** im Jahr. So wenig? Ja. Kollege Steidle ist nämlich Vegetarier und macht den Akkord kaputt. Pfui!



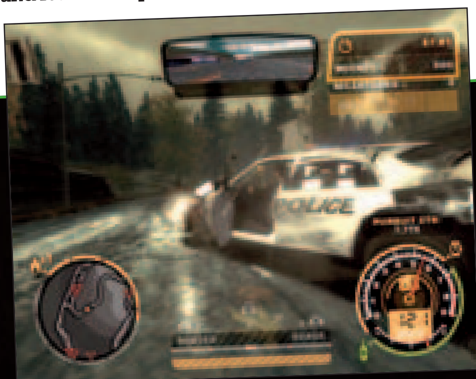
Ohne Kaffee geht bei Redakteuren nix. Noch so ein Klischee, das wir erfüllen müssen. Na gut. Jahresverbrauch hier: **3,2447829982 Hektoliter** (gerundet). Die Menge könnte locker doppelt so groß sein, doch einige Redakteure trinken lieber Tee oder so. Bäh. Außerdem kochen einige KollegINNEN einen dermaßen dünnen »Kaffee«, dass wir den nur halb zählen.



Fast Food, Kaffee – denken Sie bloß nicht, dass wir uns ungesund ernähren. Nein, wir essen auch Obst. Zumindest, wenn jemand Geburtstag hat und eine lecker Bowle schmeißt, mit Erdbeeren, Pfirsichen und anderem Gemüse. Unser Favorit: Melonenbowle mit ganzen Früchten. Gesamtverbrauch 2004/2005: **17 Erdbeeren, 13 Pfirsiche, eine Melone.**



Redakteure hängen nur im Dunkeln vorm Computer, bewegen sich höchstens mal zur Kaffeemaschine? Von wegen! Allein im Auto haben wir **230.000 Kilometer** für Sie zurückgelegt – das ist fünf Mal der Äquator! Dabei haben wir **827** eigene Fahrzeuge geschrottet, und **14.717** fremde. **13.522** davon sind Polizeiwagen aus GTA (**8.117**) und Need for Speed Most Wanted (**5.405**).



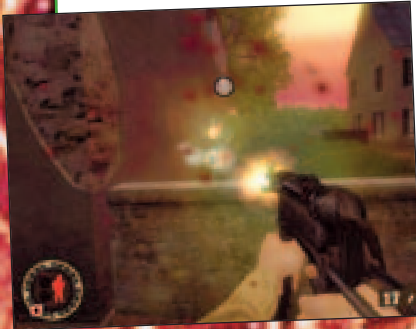
Flugreisen zu Messen, sibirischen Entwicklern, Kurztrips nach Pearl Harbor: Wir gehen ständig für Sie in die Luft! Flugmeilen in den letzten zwölf Monaten: **822.005**. Unsere Buchhaltung empfiehlt, dass wir uns ein eigenes Flugzeug zulegen. Da Kollege Gliss mittlerweile **12.899 Flugstunden** am Simulator hinter sich hat, würden wir uns auch den Piloten sparen – günstig! Allerdings kann sich Sascha noch nicht zwischen einer Fliegenden Festung und einem Warzenschwein entscheiden.





20.000 Meilen unter dem Meer? Lächerlich! Allein beim Testen von Silent Hunter 3 ist KaLeu Rüdiger viel weiter gefahren. Nämlich **47.374 Meilen**. Die dabei versenkte Tonnage haben wir aber nicht mitgezählt, schließlich kann man die gesunkenen Pötte schlecht wiegen. Wohl aber den Fischstäbchenverzehr von Käpt'n »Iglo« Steidle: 0,0 Gramm. Hallo, er ist Vegetarier!

Computerspieler sind gewalttätig, schwer bewaffnet, ballern ohne zu denken? Richtig! Unser Bodycount nach einem Jahr Shooter-Testen: **1.142.875** (davon **42% Wehrmachtssoldaten, 37% böse Turbanträger, 21% sonstige**). Das ist fast genau zehn Mal soviel, wie die drei winzigen Fürstentümer Monaco, Liechtenstein und Andorra zusammen an Einwohnern haben. Aber mal ehrlich – wissen Sie überhaupt, wo Andorra liegt?



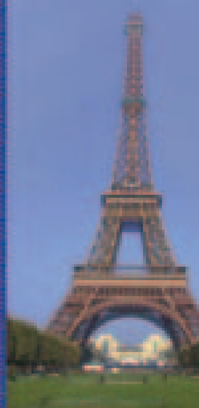
Und jetzt zeigen wir Ihnen unsere Helden hinter den Kulissen – unsere Cutter und Produktioner! Die kriegen Sie nie zu sehen, weil sie sich selber aus unseren HiRes-Videos schneiden. Von links nach rechts: **Matthias, Matthias und Mathias**. Ja, die heißen wirklich so. Die Hündin hört hingegen auf den Namen Bagira und ist einer der vier Vierbeiner im Verlag. Wuff!



Ohne Druckerschwärze keine PC PowerPlay – deshalb haben wir in den letzten zwölf Heften **13.001 Hektoliter** davon verdruckt. Mit dieser Menge könnten wir die chinesische Mauer **1,3 Mal** schwarz anmalen. Allerdings wäre sie dann nicht mehr das einzige Bauwerk, das man aus dem Weltraum sehen kann – drum lassen wir das besser sein.



Wenn wir so bekloppt wären, alle gedruckten Hefte unserer Oktoberausgabe übereinander zu stapeln, gäbe das einen Turm von **1.470 Metern Höhe**. Das ist fast fünfmal der Eiffelturm (**310 Meter**). Würde zwar prima zu unserer damaligen exklusiven Titelgeschichte über Civilization 4 passen, wäre aber ganz schön anstrengend. Und womöglich käme einer unserer Fans noch auf die Idee, das unterste Heft rauszuzerren ...



Martin Deppe



Beim **Kostümwettbewerb** mit 84 Teilnehmern war alles zu sehen, was das WarCraft-Universum hergibt.



An beiden Tagen wurde ununterbrochen in den **Battlegrounds** von World of WarCraft gegeneinander gekämpft. Das Siegerteam durfte dann Abends gegen die Entwickler antreten.

BLIZZCON 2005

Elfen, Zwerge, Menschenmassen: Blizzard schafft, was sich andere Entwickler erträumen. Ein Treffen mit 8.000 Fans. Dass daraus letztendlich die WoWCon wird, war allen egal.

Es ist der 28. Oktober 2005, 10:30 Uhr Ortszeit in Kalifornien. Nur einen Katzensprung von Disneyworld entfernt hocken mehrere tausend Menschen im Anaheim Convention Center und warten. Sie warten auf den Startschuss der BlizzCon. Sie wollen den Entwicklern der Spiele, mit denen Sie Tage, Nächte, Wochen und Monate verbracht haben, die Hände schütteln. Und sie wollen Gleichgesinnte treffen. Spieler von Allianz und Horde, die sich in der Nacht zuvor noch in Stranglethorn die Köpfe eingeschlagen haben, sitzen auf der BlizzCon friedlich nebeneinander und fiebern wie kleine Schuljungen dem entgegen, was da kommen möge. Die Erwartungen, wie üblich wenn Blizzard etwas anfasst, sind riesig. Wir fiebern vor Ort mit.

Ein Spiel sie ewig zu binden

Um 10:35 Uhr tauscht die Menge Flüstern und Murmeln gegen Beifall und Begeisterungsrufe. Mit fünfminütiger



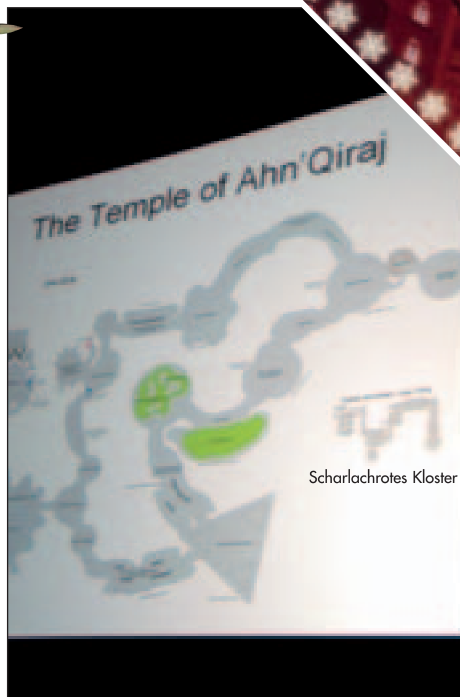
Während World of WarCraft kunterbunt ist, sah es auf der BlizzCon eher trist aus. **Deko-Elemente** wie dieser Zwerg waren Mangelware.



Illustres Trio: **Allianz und Horde** begruben für die BlizzCon alle Streitigkeiten und huldigten gemeinsam den Entwicklern von Blizzard.



Dieses **Cenarion-Kostüm** sorgte für allgemeines Raunen und Staunen unter den Fans.



Die neue Instanz **Ahn'Qiraj** im Größenvergleich mit einem Flügel des Scharlachroten Klosters.



Die **Diskussionsrunden** von Battlegrounds bis Questdesign waren allesamt sehr gut besucht.

Verspätung betritt Mike Morhaime, Mitbegründer und derzeitiger Vorsitzender von Blizzard Entertainment, die Bühne. Er verschränkt schüchtern die Arme, guckt zunächst lieber auf den Boden anstatt in die Menge. Würde man ihn im Supermarkt treffen, man liefe Gefahr, ihn aufgrund seiner kleinen Statur schlichtweg zu übersehen – doch hier wird er gefeiert wie ein Popstar.

In seiner Eröffnungsrede macht er deutlich, worum es in den nächsten zwei Tagen geht. Um die Fans, die nicht nur die Entwickler treffen, sondern auch mit ihnen diskutieren, lachen und streiten dürfen – und werden. Es geht auch ein klein wenig um das Konsolenspiel **StarCraft Ghost**, das sich nach etlichen Terminverschiebungen der Fertigstellung nähert, aber hier niemanden so recht interessiert. Es geht vor allem um **World of WarCraft**, von dem bereits vor dem Einlass jeder gesprochen hat, von dem in den nächsten zwei Tagen jeder sprechen wird. Und es geht um das erste Addon **The Burning Crusade** (Vorschau auf Seite 30). Damit hat Mike Morhaime die erste WoWCon eröffnet.

»Es geht vor allem um World of WarCraft, von dem bereits vor dem Einlass jeder gesprochen hat ...«

WORLD OF WARCRAFT – ZAHLEN UND FAKTEN

Blizzard veröffentlichte auf der BlizzCon einige Statistiken über das tägliche Geschehen auf den US-Servern. Wir präsentieren Ihnen einen kleinen Auszug.

Laufende Instanzen an einem Abend (20:00 bis 22:00 Uhr)

500 mal Geschmolzener Kern (entspricht 15.000 Spielern)

150 mal Onyxia (entspricht 2.500 Spielern)

250 mal Pechschwingenhort (entspricht 6.000 Spielern)

700 mal Zul'Gurub (entspricht 10.000 Spielern)

Laufende Instanzen an einem Wochenende

800 mal Geschmolzener Kern

700 mal Zul'Gurub

Die gefährlichsten Mobs (getötete Spieler pro Tag)

Vaelastrasz:	24.182
Gadgetzan-Haudrauf:	19.254
Blutfürst Mandokir:	11.747
Hohepriesterin Mar'li:	9.456
Blutsucherreiter:	8.891
Todeswache in Tarrens Mühle:	8.298
Feuerlord:	7.295
Blackwing Legionär:	6.915
Gurubashi Axtwerfer:	6.659
Azuregos:	4.890
Gurubashi Natter:	4.864


Nicht nur die Besucher haben sich verkleidet. Einige kostümierte Damen stellte Blizzard, und die **männlichen Fans** hat's gefreut.


Spieler in ihrem Element: An über **300 Rechnern** konnten kommende Inhalte von World of WarCraft erstmals angespielt werden.


Die **Kostümierungen** reichten von aufwändig gestalteten Rüstungen bis hin zu eher simplen Straps-Flügel-Kombinationen.


Über eine Stunde **standen** die Fans an, um 30 Minuten lang das Startgebiet der Blutelfen zu erkunden. Gejammert hat hier niemand.


Wenn die WarCraft-Fangemeinde schon mal da ist, macht man eben auch gleich Werbung für das neue **Brettspiel** zur Lizenz.

RETTET DIE MURLOCS

Jeder Besucher der BlizzCon erhielt als Dankeschön ein Kärtchen mit zwei Zahlencodes. Einer der Codes berechtigt zur Teilnahme an einem noch nicht angekündigten Beta-Test eines Blizzard-Spiels (vermutlich The Burning Crusade). Mit dem anderen lässt sich für Besitzer eines WoW-Accounts ein spezielles Pet frei schalten: ein Baby-Murloc. Der kann zwar nicht mehr als putzig aussehen, ist auf eBay aber trotzdem ein Renner. Für den Code wurden kurz nach der BlizzCon durchweg über 200 US-Dollars geboten.

Der nächste Bitte

Wer die WoWCo... Verzeihung, die BlizzCon besucht, der hat alle Hände voll zu tun – und steht sich mit Vorliebe die Beine in den Bauch. In der Warteschlange des Merchandise-Standes etwa. Zu Spitzenzeiten am Freitagabend müssen die Fans hier geschlagene zwei Stunden darauf warten, ihr Geld für T-Shirts, Mützen, Schlüsselanhänger oder limitierte Kunstdrucke ausgeben zu dürfen. Der Autor dieser Zeilen nutzt diese Gelegenheit prompt, um zu beweisen, dass auch Redakteure von PC PowerPlay im Herzen Spieler sind, und legt nach einer halbstündigen Wartezeit eine hier nicht genannte Summe an US-Dollars auf den Tisch.

Wer sich dann mit T-Shirts eingedeckt hat, der kann sich am Ende der nächsten Schlange aufreihen: An über 300 PCs darf man für exakt eine halbe Stunde zukünftige Inhalte von **World of WarCraft** anspielen. Die Schlachtgruppen-Instanz Ahn'Qiraj etwa, die mit dem kommenden Patch auf Version 1.9 die Welt von Azeroth erweitert. Die meisten Besucher nutzen die von Blizzard-Mitarbeitern strengstens kontrollierten 30 Minuten aber dazu, das Startgebiet der Blutelfen zu inspizieren. Mit gefühlten 100 Spielern pro virtuellem Quadratmeter ein mühseliges Unterfangen, aber das stört niemanden. Schließlich ist die neue Rasse hier weltweit zum ersten Mal spielbar. Das entschädigt für die Mühen, die es kostet, ein Monster zu finden, das nicht ein paar Sekunden nach Erscheinen von einem Dutzend Feuerbällen niedergestreckt wird.

»Das Herzstück der BlizzCon sind die Vorträge und Fragestunden.«

Nach einer halben Stunde heißt es dann aber Abschied nehmen vom überfüllten Quel'Thalas. Jetzt ist die nächste Touristengruppe dran, die einen Blick auf den neuen Landstrich werfen möchte. So mancher Reiseveranstalter könnte von Blizzard etwas lernen.

Entwicklertagebuch

Das Herzstück der BlizzCon sind die Vorträge und Fragestunden, die zu jeder vollen Stunde abgehalten werden. Auch die, mit drei extrem schlecht besuchten Ausnahmen, drehen sich ausschließlich um **World of WarCraft**. In diesen Panels referieren die Entwickler über die Battlegrounds und verraten nebenbei, dass die Arbeiten an PvP-Schlachten mit Belagerungswaffen vorerst eingestellt sind. Oder sie erzählen, wie die Charakterklassen entstanden sind, und dass es durch-

sinnend' geh ich durch die Gassen,
alles sieht so festlich aus.



Der Einfallsreichtum der Fans kennt keine Grenzen: ein echter **NPC** samt Markierung.

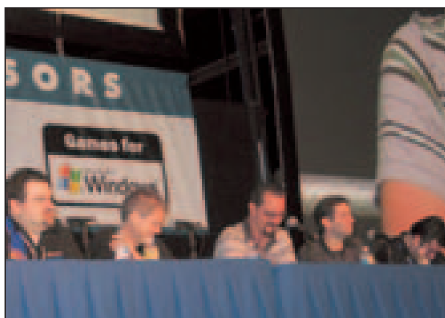


Dieses Kostüm gehörte zu den ausgefallensten und wurde mit einem **Preis** prämiert.





Schlange am Einlass: Über mangelnde Besucherzahlen kann sich Blizzard nicht beklagen.



Diskussionsrunde: Chris Metzen (Mitte) und Kollegen stehen den Fans Rede und Antwort.

Auch der **eSport** kam auf der Blizzcon nicht zu kurz. In einem Turnier kämpften StarCraft-Topspieler um Pokale.

aus Pläne gab, populäre Einheiten aus der **WarCraft**-Reihe wie den Todesritter spielbar zu machen. Sie verraten den Zuhörern, warum sie sich so viel Mühe mit der Ausgestaltung des **WarCraft**-Universums geben, und scherzen, dass ja doch niemand die Texte der Quests lese. Die Fans erfahren aus erster Hand, welche Gedanken sich die Entwickler beim Erstellen neuer Items machen, mit denen am Ende sowieso niemand zufrieden ist. Außerdem berichten die Entwickler mit einem breiten Grinsen von ihrem kläglichen Scheitern beim Testen der Bosskämpfe in der Instanz Zul'Gurub.

Wenn Entwickler Popstars werden

Der Gesichtsausdruck eines Außenstehenden während dieser Diskussionsrunden wäre vermutlich nicht einmal mit auf eBay erworbenem Spiel-Gold aufzuwiegen. Wenn sich erwachsene Menschen stundenlang über die Wertigkeiten von Pixel-Dolchen und Schwertern, über Auren der Hingabe und Feenfeuer unterhalten, muss das sehr befremdlich wirken. Doch auf der BlizzCon gibt es keine Außenstehenden, hier sind alle mittendrin. Und die Entwickler auf Augenhöhe mit den Spielern. Sie nehmen die Fragen ernst, machen Insiderscherze, und die Menge grölt, lacht, reagiert mit Szenenapplaus. Und mit Autogrammwünschen. »Popstars« wie Creative Director und Storyschreiber Chris Metzen sind nach jeder Diskussionsrunde mindestens 15 Minuten damit beschäftigt, Bücher, Spielepackungen, T-Shirts und Unterarme zu signieren.

Erlesener Kreis

Blizzard duzt, im übertragenen Sinne, die Spieler in diesen zwei Tagen aber nicht nur. Wo man nur kann, gibt man den 8.000 Besuchern das Gefühl, etwas ganz Besonderes zu sein. Der harte Kern der Fans. Jeff Kaplan, verantwortlich für die Instanzen, wetzt mit einem Charakter durch einige Abschnitte von Ahn'Quiraj und zeigt Teile aus dem Turm des Magiers Medivh – diese Instanz erscheint erst mit dem Addon. Dass er dabei von seinem eigenen Spiel aufs Kreuz gelegt wird und sein Charakter nach einem etwas zu gewagtem Sprung ins Gras beißt, heizt die gebannten Fans nur noch mehr an.

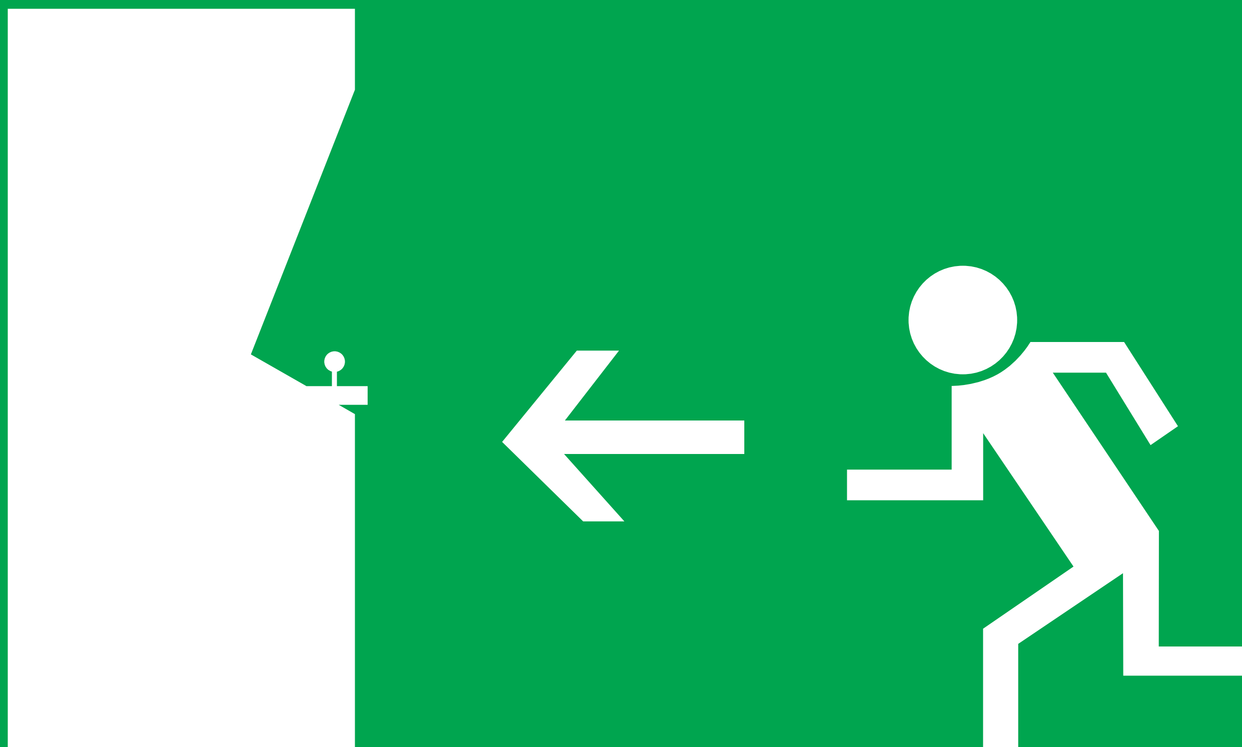
> »Als am Abschlussabend die Punkrocker The Offspring auftreten, ist der Großteil der Besucher schon wieder auf dem Heimweg.«

Gerne wieder

Als am Abschlussabend die Punkrocker The Offspring in der Arena von Anaheim auftreten, ist der Großteil der Besucher schon wieder auf dem Heimweg. Deprimierend für die Krachmacher und ihre Lichtshow, ein voller Erfolg für Blizzard.

Wer die BlizzCon besuchte, der interessierte sich für die Entwickler, für andere Fans – und natürlich für **World of WarCraft**. Mike Morhaime bezeichnete die Veranstaltung als Experiment. Inzwischen darf er von einem gelungenen Experiment sprechen und, wenn es nach uns geht, nächstes Jahr wieder dezent verschüchtert vor Tausende Fans treten.

David Bergmann

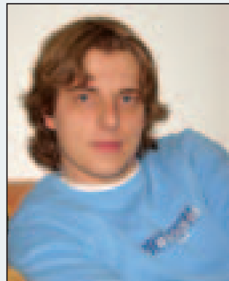


WARUM AUS PUCKMAN PAC-MAN WURDE

Zu Besuch bei Deutschlands erstem Verein zur Pflege der Videospielekultur: Von frivolen Amerikanern, verrückten Engländern und zwei Menschen, die sich die Magie der Kindheit bewahren – auch wenn sie blinkt, zischt und tutet.

DER **AUTOR**

Jochen Gebauer ist 26 und studiert Amerikanistik, Anglistik und Philosophie. Zuvor schrieb er als Redakteur und freier Autor unter anderem für PC Games. Seit 2005 bereichert er PC PowerPlay mit seinen Reportagen und Features.



Früher war alles besser. Das Gras war grüner, die Frauen waren schöner und Spiele noch richtige Spiele. **Frogger** zum Beispiel. Wer in den 80ern jung war und nie einen kleinen grünen Pixelhaufen, den man nur mit viel Liebe und zwei Flaschen Jägermeister als Frosch bezeichnen konnte, über eine viel befahrene Straße lotste, der war ... nun ja, der war nie richtig jung. Aus heutiger Sicht mag das so unverständlich sein wie der Erfolg von Modern Talking, aber damals war es neu und aufregend und so unglaublich modern, dass die deutschen Behörden gar nicht anders konnten als dem Ganzen einen Riegel vorzuschieben. Kurzerhand wurde das Aufstellen von Spielautomaten an öffentlichen Orten verboten, was nicht nur den Erfolg von Heimcomputern beschleunigte, sondern auch dafür sorgte, dass Spielhallen hierzulande einen nur unwesentlich besseren Ruf genießen als Freudenhäuser. Oder wann haben Sie sich das letzte Mal in eine reingetraut? Na eben. Darum haben wir uns an einen solch verruchten Ort begeben und Deutschlands ersten Verein für Videospiele in Karlsruhe besucht.

»SCHEISSE, JETZT MÜSSEN WIR WAS RICHTIGES DRAUS MACHEN«

Sich regelmäßig treffen, zusammen spielen, Highscores knacken, fachsimpeln – das war auch die Idee, die Jörg Lennhof vor drei Jahren hatte. Zusammen mit ein paar Kollegen gründet er einen Verein, »einfach mal so«, wie er sagt. Sie kritzeln eine provisorische Satzung auf einen Zettel und gehen damit am nächsten Tag zum Amtsgericht, um den Verein eintragen zu lassen. Die erstaunten Blicke, die sie dort ernten, gelten nicht so sehr der eher spontanen Entstehungsgeschichte, sondern dem, was Jörg Lennhof als Vereinszweck eintragen lassen will: »Erhaltung und Pflege der Videospielkultur«, steht auf seinem Zettel. Das gibt nicht nur dem Mitarbeiter des Amtsgerichts zu denken, sondern auch dem Karlsruher Bürgermeister, der schließlich in Berlin anrufen muss, um sich von offizieller Stelle bestätigen zu lassen, dass an diesem Vereinszweck nichts auszusetzen ist.

> »ERHALTUNG UND PFLEGE DER VIDEOSPIELKULTUR«

Zwei Tage später trifft sich der RetroGames e.V. zum ersten Mal. Sie wollen durch die örtlichen Spielhallen



Flipper dich nackig: Wer sich beim **Sexy Girl**-Flipper ordentlich anstellt, kommt in den Genuss von leicht oder unbekleideten Damen.

ziehen – zusammen, weil man sich alleine ja nicht so recht reintrauen könne – um mal zu schauen, ob es irgendwo noch alte Automaten gibt, die niemand mehr braucht. Sie rechnen nicht wirklich damit, glauben bestenfalls, dass dabei irgendein kaputtes Spiel rausspringen könnte, aber im fünften oder sechsten Laden haben sie Glück, stoßen buchstäblich auf eine Goldader: »Lustig, dass ihr danach fragt«, sagt der Besitzer und führt die verdutzten Vereinsmitglieder in einen Kelleraum, in dem sich die ausrangierten Automaten förmlich stapeln. »Wenn ihr das alles rausschafft, könnt ihr es behalten.« Im ersten Moment können sie ihr Glück gar nicht fassen, fühlen sich wie kleine Kinder auf einem riesigen Abenteuerspielplatz, aber dann merken sie, dass sie die Automaten irgendwie transportieren müssen, dass sie plötzlich einen Ort brauchen, an dem sie das alles unterstellen können. Aus der »Schnapsidee« wird über Nacht ein logistisches Problem. Oder wie Jörg Lennhof sagt: »Wir dachten, Scheiße, jetzt müssen wir was Richtiges draus machen.«

»Wir verstecken unser Hobby nicht«

Inzwischen hat RetroGames 35 Mitglieder und eine Ausstellung mit mehr als 50 lauffähigen Spielautomaten, etlichen Heimcomputern und mehreren Flippern. Der durchaus nicht kleine Raum, den der Verein bei einer privaten Kultureinrichtung untergemietet hat, platzt aus allen Nähten; überall blinkt es, zischt es, tutet es. Wer in den 80ern jung war, richtig jung war, bei dem weckt dieser Ort unwillkürlich Erinnerungen: an verregnete Nachmittage vor dem Commodore C64, an das Atari VCS 2600, das einem die Eltern einfach nicht kaufen wollten, an die Skifreizeit, die man vor einem **Space Pilot**-Automaten verbrachte. »Wir verstecken unser Hobby nicht«, sagt Jörg Lennhof und klingt dabei nicht trotzig, sondern ein bisschen stolz. »Wir wollen Spielegeschichte zeigen.«

Tatsächlich hängen über jedem Spielautomaten kleine Infoschilder, die Wissenswertes über die Entstehung der einzelnen Spiele verraten. Der »museale Charakter«, wie Vorstandsmitglied Christian Keller sagt, ist beabsichtigt, aber nicht aufdringlich. »Wir wollen einfach die Geschichten drumherum erzählen«, erklärt Jörg Lennhof. Wie die von **Pac-Man**, das ursprünglich **Puckman** hieß und seinen heutigen Namen der Frivolität amerikanischer Teenager verdankt,


Auferstanden aus Ruinen: Der **Poly Play** ist der einzige Spielautomat, der in der DDR produziert wurde und eine echte Rarität.


Eine Kiste voller Spiele: Aus Platz- und Gehäusemangel müssen etliche **Platinen** auf eher unkonventionelle Weise gelagert werden.

KONTAKTDATEN

RetroGames e.V.
Gablonzer Straße 11
76185 Karlsruhe
E-Mail:
info@retrogames.info
Web:
www.retrogames.info
Öffnungszeiten:
Dienstags ab 20 Uhr
Samstags ab 21 Uhr

die das »P« so oft in ein »F« verwandelten, dass es dem japanischen Hersteller irgendwann zu bunt wurde. Oder die von **Poly Play**, dem einzigen Spielautomaten, der in der DDR produziert wurde, und bei dem man aus acht Spielen mit so klangvollen Namen wie **Hase und Wolf**, **Schmetterlingfangen** oder **Schießbude** wählen darf. »Unser Ziel ist es, alte Spiele und Geräte zu konservieren und vor der Schrottpresse zu retten«, sagt Christian Keller. »Das Endziel wäre einmal ein eigenes Museum«.

»ALTE SPIELE UND GERÄTE KONSERVIREN«

»Die sind mit dem Auto bis nach Deutschland gefahren«

Als Retro gilt bei RetroGames alles, was es nicht mehr im Laden zu kaufen gibt. Das reicht von der Dreamcast bis zu Exoten wie dem Sony Hitbit MSX2 mit immerhin 64 Kilobyte RAM. In den meisten Fällen stammen die Geräte aus Spenden, nur in Ausnahmefällen reicht die Vereinskasse dazu, bei Ebay mitzusteigern. Die wirklich seltenen Automaten würde man auf diese Weise aber ohnehin nicht bekommen, da man sie schlicht nirgendwo kaufen kann. Der **Space Harrier** zum Beispiel, ein hydraulikbetriebener Cockpit-Shooter von Sega, der zu den Prunkstücken der RetroGames-Ausstellung gehört.

Den genauen Wert kennt selbst Christian Keller nicht – weil er noch nie gesehen hat, dass ihn jemand angeboten hätte. »Wenn ich einen Betrag nennen muss ... nicht unter 2.000 Euro.«

Wie begehrt manche Klassiker sind, zeigt das Beispiel einer Gruppe Engländer, denen das Kunststück gelang, einen **Defender**-Automaten zu ersteigern. »Die sind mit dem Auto bis nach Deutschland gefahren, um ihn zu holen«, erzählt Christian Keller grinsend, aber man wird das Gefühl nicht los, dass er sehr gut nachvollziehen kann, warum sie das taten.

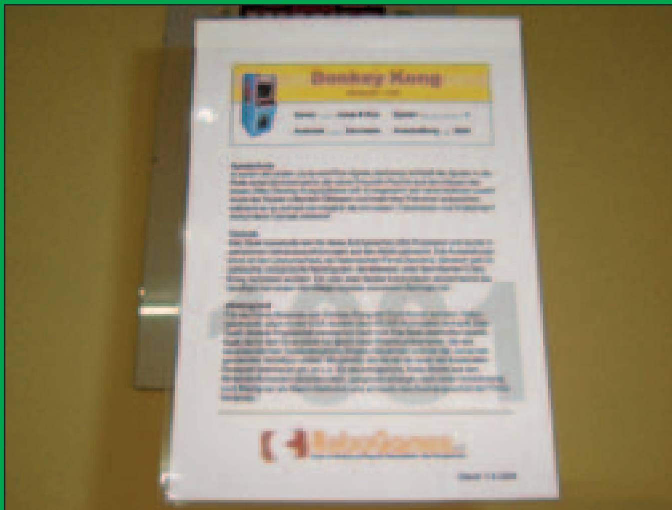
»Natürlich ist es kindisch«

Die Faszination an alten Spielen und Automaten macht Christian Keller nicht zuletzt an den simplen Spielprinzipien fest: »Bei einem Automaten muss ich das Spiel nach drei Mark begreifen, sonst werfe ich kein Geld mehr ein.« Auf Komplexität hat er keine Lust, ihm geht es eher um den »schnellen Spaß« und um die Bastelei. Sein Lieblingsspiel ist **Arkanoid**, aber eigentlich kann



Der hydraulikbetriebene **Space Harrier** gehört zu den wertvollsten Stücken der umfangreichen RetroGames-Sammlung.


Treffen der Kult-Spielzeuge: Ein **Atari VCS 2600** und ein **Commodore C64** dürfen natürlich in keiner RetroGames-Sammlung fehlen.



Musealer Charakter: Detaillierte **Infoschilder** geben Auskunft über Technik und Spielprinzip der einzelnen Automaten.



Insgesamt umfasst die RetroGames-Ausstellung etwa 50 lauffähige **Spielautomaten** aus mehreren Jahrzehnten.

er mit dem Lötkolben mehr anfangen als mit dem Joystick. Jörg Lennhof hingegen ist ein Zocker, jemand der gerne »im Stehen« spielt, der die Spielhallen-Atmosphäre braucht, weil sie das Ganze erst zu einem außergewöhnlichen Erlebnis mache. »Zuhause und hier zu zocken, das ist ein Unterschied wie zwischen Kino und DVD«, sagt er. Für die Beiden geht es auch darum, sich ein Stück Kindheit zu bewahren, jene Faszination am Einfachen, am Bunten, am Lauten.

»Natürlich ist es kindisch«, sagt Jörg Lennhof und zuckt mit den Schultern, so als wolle er hinzufügen: »Genau darum geht es doch.« Diese Nostalgie ist verständlich: Jörg ist 37, Christian 33, sie waren beide jung, als die Spielhallen boomten, verbrachten ihre Jugend mit **Asteroids**, **Space Invaders** und **Pac-Man**. Aber bei RetroGames trifft man auch eine andere Generation, eine die von Alters wegen eigentlich **Half-Life 2** und **World of WarCraft** spielen müsste. Dennis ist 19 und auch ihn fasziniert das Einfache, das Simple. »Man fühlt sich, wie man sich als Kind gefühlt hat«, sagt er und lächelt ein bisschen verlegen. Der Automat, an dem er steht und begeistert daddelt, ist älter als er. Ein Museum zum Anfassen und Mitmachen, das ist RetroGames.

»Ein ganzer Sack Kindheitserinnerungen«

Es ist ruhig an diesem Abend bei RetroGames. Dienstags ist Mitgliedertreffen, ein ungezwungenes Kommen und Gehen, man kann spielen, basteln oder sich unterhalten. Erst an Samstagabenden verwandelt sich der Verein in eine richtige Spielhalle. Dann läuft nebenan der Clubbetrieb, und wer mag, kann gegen eine »Zwangsspende« von zwei Euro so lange an den Automaten spielen wie er möchte. An guten Abenden kommen schon mal 70 bis 100 Gäste, das Licht ist schummerig, der Geräuschpegel ohrenbetäubend. »Für viel weniger Geld als ein heutiges Spiel«, sagt Christian Keller, »bekommst du hier einen ganzen Sack Kindheitserinnerungen.«

Letztes Jahr brachte er einen Sack davon zu einem Snowboard-Event nach Österreich, sechs klobige Spielautomaten in einem Kleinbus. »Nach dem Transport waren drei kaputt, und ich musste mich erst mal drunter legen.« Im Jahr davor waren sie in München bei BMW, bauten insgesamt 23 Konsolen und Computer für einen Mitarbeiter-Event auf, eine »Scheißarbeit«, wie Christian Keller heute lachend sagt. Solche Ausflüge bringen Geld in die notorisch klamme Kasse. Zehn Euro zahlen die Mitglieder pro Monat, dazu kommen die samstäglichen »Zwangsspenden«, große Sprünge kann man damit nicht machen. Das weiß auch Christian Keller, aber ihm geht es nicht ums Geld, sondern um die Freude am Alten, am Einfachen. »Wenn du nicht weißt, was du samstags machen sollst«, sagt er, »dann geh auf den Flohmarkt, kauf dir eine alte Konsole oder einen alten Computer für 20 Euro, setz dich mit nem Kumpel auf ne Kiste Bier und fang an, zu zocken. So viel Spaß hast du nie wieder!«

Jochen Gebauer



Christian Keller (links) und **Jörg Lennhof** in der RetroGames-Ausstellung. Die Suche nach alten Automaten ist zeitaufwändig und teuer.



Ein original **Puckman**-Automat (rechts) – bevor amerikanische Teenager auf die Idee kamen, aus dem P ein F zu machen.


Es leckt dich an, und die **Zunge** entscheidet mit besonderen Sensoren: Gut oder Böse, Monster oder Übermensch? Eine Frage der Gene.


Kaffeeklatsch, das mögen sie in der **Selbsthilfegruppe**. Jeder guckt streng aus der Wäsche, aber tief drin sind alle ganz weich und verletzlich.

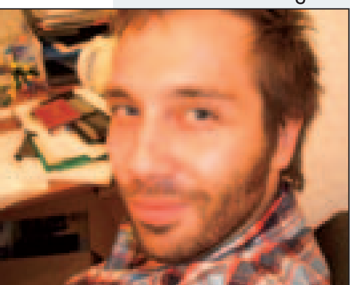

Die **Big Fucking Gun** oder ein Monster oder die Ehefrau – wetten, The Rock kann alle mit dem immer gleichen Duellblick bedenken?


Ja, wenn's nur mal so schrecklich wär'! Die Schocker sind vorhersehbar wie **Ampelschaltungen**. Am gruseligsten ist das Drehbuch.

DOOM DER FILM

Wer ihn sehen wollte, hat ihn gesehen. Inhaltsangaben sind hinfällig. Streitzeit für Einzelheiten! Eine süffisante Betrachtung unseres Film-Experten Daniel Ch. Kreiss.

DER **AUTOR**
Daniel Ch. Kreiss, 25, schrieb als Redakteur für PC Games sowie als freier Autor für Widescreen und SFT. Jetzt trägt er Features und Reportagen zu PC PowerPlay bei. Er studiert Theater- und Medienwissenschaft an der Universität in Erlangen.



Moderator Jon Stewart bekommt also eine Erektion, behauptet er. The Rock, der Wrestling-Star gewesen und Filmstar geworden ist, sieht erst hinter dem Schreibtisch nach, bevor er den cleveren Witz noch übertrifft. Timing nennt man das unter Komödianten. »Ja! Das hat er wirklich!«, ruft er mit ausgestrecktem Zeigefinger. Die Leute prusten. In der Daily Show auf dem amerikanischen TV-Sender Comedy Central wird heute Werbung gemacht für die erste Verfilmung der Ego-Shooter-Serie **Doom**. Der Spaß funktioniert folgendermaßen, dass der Steinbrocken so tut, als kenne er sich mit dem Computerspiel richtig gut aus - was Jon Stewart daraufhin richtig gut gefällt, weil er das Spiel ja selbst richtig innig mag. Plötzlich Seelenverwandtschaft. Ergo steifer Penis. Drollig.

Mehr ist der Film auch nicht. Dabei konnte man mehr erwarten. Der Pole Andrzej Bartkowiak hat als Regisseur zwar ausschließlich Brachialstücke wie den Martial-Arts-Techno **Romeo must die** in der Filmografie. Als Kameramann bekam er aber schon Bildwerke hin wie **Falling Down** von Joel Schumacher. **Doom** beweist leider, dass ein guter Kameramann kein guter Regisseur sein muss. Den Schrecken durch Erschrecken, den uns Computerspiele unter die Haut schießen, den hätte Bartkowiak bis in die Spitzen filmisch nachvollziehen müssen.

»Hätte lieber ›Alien‹ auf DVD ausgeliehen«

Tut brutal – tu keiner Fliege was

An einer einzigen Stelle versucht er es. Der Held namens »Reaper« – den keineswegs der Rock darstellt erwacht mit neuen übermenschlichen Kräften aus einem Kurzkoma. Sofort wird geschnitten: auf die Ego-Perspektive. Ein so einfacher wie bestrickender Einfall für einen Shooter-Film. Gemeinsam mit dem Reaper greift man zum Gewehr, das am Boden liegt. Es ragt vorne ins Bild und schwingt mit den Schritten, als man sich in Bewegung setzt. Die große Mutantensäuberung beginnt, und die Kamera ahmt die gekonnten Aktionen eines Vielspielers nach: Zielen und Schießen in einer ansatzlosen Bewegung, absichernde Blicke zurück, intuitive Waffenwechsel, zielstrebige Positionsrochaden mit dem Gegner im größten Chaos. Wie am Faden gezogen sieht das aus. Bartkowiak muss vorher genau hingeguckt haben. Wenn er zurück zur Halbtotalen wechselt, lässt er den Reaper die Ruckartigkeit und Geschwindigkeit der Maussteuerung noch kurz körperlich spiegeln. Dann ist es vorbei. Es war, als hätte man einem Turnierteilnehmer beim Spielen über die Schulter geschaut.

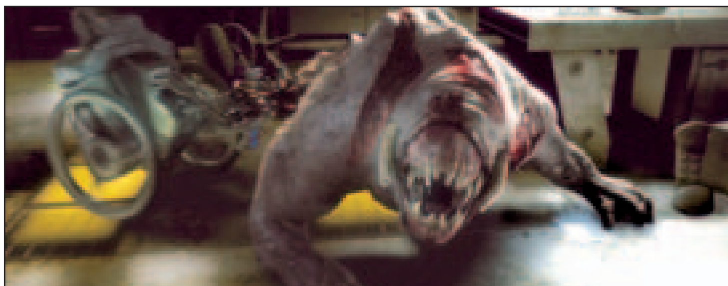
Da liegt allerdings ein Problem. Nur Spieler wissen, wovon die Rede ist. Die werden die Sequenz leidlich genießen und sich freuen, überhaupt mal in einem Film Beachtung zu finden. Die anderen sagen: blindes Ballern. Und sie müssen es sagen, weil mehr nicht transportiert wird. Bartkowiak hat kein Mittel gefunden, das ganze Spielgefühl ins Filmische zu übersetzen. Dafür kommt die Sequenz zu plötzlich und zu losgelöst vom Rest. Wo sind die Unsicherheit und die Aufregung, die man spürt, während man noch lernt und das Spiel noch besser ist als man selbst? Wo ist die spannendste Phase? Wunder hätte es gewirkt, die Ich-Perspektive schon früher einzusetzen – erst einmal ohne den Übermenschenhokuspokus.



Schnellste Reisemöglichkeit der Zukunft. Sieht aus wie eine **Tröpfcheninfektion**.







Erst lernst du den Behinderten näher kennen – dann wird er zum Mutanten, und du motorsägst ihm den **Rollstuhl** vom Körper. Da dürfte der Film fragwürdiger sein als das Spiel. Was wir vorher so nicht erwartet hätten.



Filmisch das **Highlight**: eine brutale Säuberung in den Gängen der Forschungsstation. Der Kommentar zum Spiel ist gut gemeint – und bewirkt trotzdem das Gegenteil.

Stattdessen findet man gar keine ästhetischen Strategien mehr. Die Steady Cam schwebt zwar im Rest des Films wie eine böse Vorahnung vor und hinter den Akteuren her. Aber sie tut es pausenlos, nicht nur, wenn dazu Veranlassung besteht. Irgendwann lässt es einen kalt. Ruhig verhalten sich die Bilder nur in den kurzen Naheinstellungen von Gesichtern – dann ist es ersatzweise die Weitwinkelverzerrung, die wie mit Leuchtreklame andeutet: »Achtung. Bedrohung.«

Solche Bildgestaltung ist nicht falsch, aber sie ist plump, und man wünscht sich einen Plan dahinter. Man wünscht sich, man hätte lieber **Alien** auf DVD ausgeliehen.

Geteiltes Leid

Die Eröffnung des Films. Wissenschaftler rennen los wie Hühner mit Grippe. Das wildeste Huhn rettet sich in vermeintliche Sicherheit, indem es zulässt, dass die sich schließende Schutztüre einer Kollegin den Arm abtrennt: Chefforscher Carmack trägt ab da nicht nur den Namen des realen **Doom**-Erfinders mit sich herum, sondern gleichfalls jenen Arm. Der erste Bekloppte hat seinen Stempel weg. Man stutzt nicht mal mehr, als er sich später selbst das Ohr abreißt.

Es folgen elendig lange Minuten, in denen die anderen Figuren vorgestellt werden. Was immer bei den Wissenschaftlern geschehen ist, eine Art Selbsthilfegruppe für Männer ist vom Militär ausgewählt worden, die unklare Aufgabe zu lösen. Das dürfte in der Hoffnung geschehen sein, die Gruppe loszuwerden. Es findet sich nämlich keine einzige stabile Persönlichkeit darin.

Etwas Besonderes, wenigstens ein Bisschen, ist die Rolle, die sich Dwayne »The Rock« Johnson für seine Selbstdarstellung ausgesucht hat – die hat immerhin zwei Seiten, wofür ihn die allgemeine Kritik lobend erwähnt, obwohl er dafür nichts kann. Man muss ihm lassen: Johnson schafft Gut und Böse mit dem gleichen Gesichtsausdruck. Das rockt sozusagen. Der Rest der Schauspieler ist bemüht, sich wegen der flachen Rollen keine Scham anmerken zu lassen. Mehr ist nicht drin.

Lustigerweise scheint Bartkowiak sich im Klaren darüber gewesen zu sein, dass sein Intro extrem lange dauert – umso gehetzter ließ er die Darsteller ihre Dialoge hinter sich bringen. Es ist, als wollten auch die, dass endlich der Film anfängt. Das stiftet immerhin Mitgefühl.

Luftblasenentzündung

Die Türen zur Forschungsstation gehen auf. Man denkt, ja, jetzt bricht die Hölle los. Eben: Man denkt. Denkste! Stattdessen tapst die Spezialeinheit alleine durch Flure. Was alleine nichts Schlechtes heißt, eben da wäre Platz für das Fürchten, das könnte spannender sein, als jedes Kampfstakkato. So ist es aber nicht in Szene gesetzt. Sogar wenn tatsächlich etwas passiert, nimmt man es mehr zur Kenntnis, als dass man erschrickt: Ein paar Taschenlampen wandern. Dann und wann schreit ein Haustier. Nur selten stirbt mal jemand, weil echt ein Monster angegriffen hat. Das liegt daran, dass im Film gar keine Höllenkreaturen vorkommen, sondern genmanipulierte Mutanten. Davon gibt es natürlich nicht so viele – bis endlich, endlich alle dazugehören, außer dem Helden und seiner Schwester. Für einige Minuten aufgeregte Action reicht es schließlich, plus die erwähnte Sequenz in der Egoperspektive. Mehr Zeit, jedenfalls gefühlte Zeit, nimm Bartkowiak sich für ein klassisches Duell zwischen dem Guten und dem Oberbösen zum Finale. Das ist anständig gemacht. Das läuft ab wie eh und je, mit Boxen und Treten. Bei Spielen heißt das Beat-em-Up. Doom hat leider nichts damit zu tun.

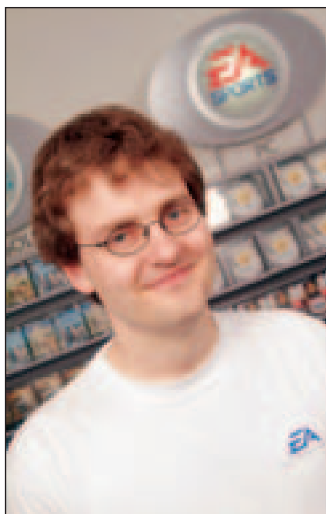
Keine starken Szenen? Doch: »Wie konntest du diesen süßen Arsch gehen lassen?« – »Sie ist meine Schwester.« Kurz hatte man Angst bekommen, eine klebrige Beziehungskiste käme auch noch oben drauf. Schwein gehabt. Aus Erleichterung merkt man sich den Augenblick.

Man merkt sich außerdem, dass die Ego-Shooter-Sequenz ein wirklich guter Ansatz war. Auch, dass vier, fünf krachende Kämpfe besser sind als gar keine. Und dass **Doom** ja doch bloß ein Film zu einem Spiel ist, da kann man nicht mehr erwarten. Huch.

Daniel Ch. Kreiss

PRÜGEL FÜR DEN MANAGER

Der Fußball Manager 06 ist Bug-verseucht, die Spielepresse bestechlich, die Fans werden betrogen: handfester Skandal oder von Wenigen hoch geputschter Sturm im Wasserglas?


Gerald Köhler: »Wir gehen mit den Fehlern sehr offen um.«

Die Gesamtwertung von 89% für den **Fußball Manager 06** in PC PowerPlay sei viel zu hoch, wettern ein paar Leser unseres Hefts. Wir hätten zu viele Bugs nicht erwähnt, hätten schlampig getestet. Dabei sei doch das offizielle Forum von Publisher Electronic Arts voll von Bugs, die Spieler gefunden hätten. Grund genug für uns, dem Phänomen auf die Spur zu kommen, warum mehrere deutsche Spielemagazine keine gravierenden Bugs finden, die Käufer des Spiels dagegen schon. Vor allem haben wir Gerald Köhler, dem Mann hinter der **FM**-Serie, gebeten, die mittlerweile gezielt verbreiteten Bug-Listen zu kommentieren. Wir wollten wissen, was echte Fehler und was ungeliebte Design-Entscheidungen sind, oder ob es an Verständnis- bzw. Bedienungsfehlern der Spieler liegt.

Da auch unsere Tester angegriffen wurden, möchten wir an dieser Stelle noch einmal betonen, dass wir jedes Spiel gleichermaßen gründlich testen. Egal, wer der Hersteller ist. Bei komplexen Titeln wie dem **Fußball Manager 06** ist die Wahrscheinlichkeit hoch, dass unsere drei Tester viel weniger Bugs entdecken können als die derzeit 20.000 registrierten User des **FM**-Forums. Selbst wenn wir den **FM** statt drei Wochen doppelt so lange nur auf Fehler prüfen würden (und dabei nicht spielen könnten), würden wir naturgemäß nie so viele Ungereimtheiten entdecken wie 20.000 Spieler. Doch abgesehen davon: Wir hatten beim Spielen Spaß. Und viele der vermeintlichen Fehler im Spiel sind gar keine.

Unsere Wertung bleibt bestehen

Der **Fußball Manager 06** ist nicht frei von Fehlern. Die meisten sollen mit dem Patch behoben werden, den Gerald Köhler und sein Team gerade entwickeln und der Ende November erscheinen soll. Doch selbst dann sind noch nicht alle Bugs behoben, darunter plötzlich still stehende Spieler. Daran arbeiten die Entwickler noch. Wie gesagt: Spielen ist trotzdem so möglich, dass es auch Spaß macht. Daher haben wir nach reiflicher Überlegung entschieden, dass unsere Gesamtwertung von 89% weiterhin gültig ist.

Denn: Obwohl einige wenige Spieler vermeintlich viele Bugs finden, sind bei weitem nicht alle davon Bugs oder Schlampereien. Gerald Köhler auf die Frage, ob der **FM 06** überdurchschnittlich viele Fehler enthält: »Nein, aber wir gehen mit den Fehlern sehr offen um. Wir haben weit über 20.000 eingetragene User auf der Webseite, und die sammeln alles, was ihnen auffällt. Kein User für sich alleine würde auch nur 5% dieser Fehler selbst finden, selbst wenn er nur noch Fehler sucht, statt zu spielen. Das sieht man auch an unserer Hotline und unserem E-Mail-Support, die dieses wie jedes Jahr sehr wenige Probleme mit dem **FM** haben. Statistisch gesehen gab es dieses Jahr sogar weniger Probleme als in den vergangenen Jahren.«

Fehler, die keine sind

Verärgerte Fans des **Fußball Managers** werfen Electronic Arts vor, lange Zeit nicht auf die Beschwerden reagiert zu haben. Stimmt, wobei EA sich zumindest im Hintergrund mit den Problemen auseinander setzte: »Man muss auch bedenken, dass viele Fehler sich bei genauerer Betrachtung in Luft auflösen, wie z.B. die Kritik an der Spielerentwicklung«, erklärt Gerald Köhler. »Diese hat aber mit dem Alter der Fußballspieler und mit deren Potenzial zu tun. Seit wir hier Details veröffentlicht haben, ist die Kritik deutlich leiser geworden und die meisten Spieler begrüßen das neue System. Aber natürlich ist jeder Fehler im Spiel einer zu viel. Daher sehen wir durchaus Handlungsbedarf für die Zukunft.«

Welche Konsequenzen wird EA ziehen, wollen wir wissen. »Zunächst einmal werden wir nach dem Patch auf unserer Webseite ein Fehlerreport-Tool installieren, das das Posten von Bugs weiter vereinfacht. Des Weiteren werden wir wieder verstärkt auf deutsche Tester setzen und im nächsten Jahr wieder eine deutlich größere Testabteilung in Deutschland haben, nachdem in diesem Jahr vor allem in Kanada getestet wurde. Es geht nichts über Tester vor Ort, daher bin ich darüber persönlich sehr froh. Editor und Demo werden frühzeitiger erscheinen, um auf die Kommentare der Spieler besser reagieren zu können. Aller Wahrscheinlichkeit nach wird es im nächsten Jahr auch eine deutsche Demo geben. Hier laufen derzeit die Planungen an.«

Sollen wir anders testen?

Gerald Köhler und EA haben aus der Kritik gelernt und wollen künftig einiges besser machen sowie offener kommunizieren. »Dem Patch beiliegen wird eine umfangreiche Liste aller Bugs, die wir beseitigt haben. Dazu kommen außerdem eine Reihe von neuen Features, wie neue Website-Artikel, Optimierungen für EasyFusion (unterstützt den Fusion-Patch einer Fanseite), eine Vollbild-Option für den 3D-Modus, erweiterte Spielersuche, Jugendspieler aus dem Kader streichen usw. Der Patch soll wirklich umfassend werden, kein Schnellschuss, bei dem unzufriedene Spieler zurückbleiben. Wir beziehen die Fanseiten wie auch beim Editor wieder aktiv ein. Er wird außerdem ein riesiges Datenbank-Update enthalten. Schwerpunkt hier sind die früheren Vereine der Spieler. Das war ein gewaltiges Stück Arbeit und ein wichtiger Schritt, um den **FM** noch realistischer zu machen.«

> »Der Patch soll wirklich umfassend werden«

Was kann PC PowerPlay tun, um künftig Detailfehler in solch komplexen Programmen zu entdecken? Da wir nicht noch mehr Tester an ein Spiel setzen können, bleibt nur der Weg, den Testzeitraum zu verlängern. Das bedeutet: Der Test erscheint erst, nachdem das Spiel im Laden steht. Wir wollen diese Variante mit unseren Leser diskutieren. Bitte schreiben Sie uns an redaktion@pcpowerplay.de, ob wir besonders komplexe Spiele einem Langzeittest unterziehen sollen. Auch auf die Gefahr hin, dass Sie die Kaufempfehlung oder Bug-Warnung zu spät erhalten. Schreiben Sie uns gerne auch andere Möglichkeiten!

Florian Stangl

Keine **Bugs**, beseitigte Bugs, offene Punkte

In außergewöhnlicher Offenheit hat Gerald Köhler für PC PowerPlay alle so genannten Bugs, die von einzelnen Spielern in Listen an Verlage und Webseiten gemailt wurden, einzeln analysiert und kommentiert. Die vollständige Liste wäre viel zu umfangreich, daher haben wir exemplarisch Beispiele für vermeintliche Bugs, im Patch beseitigte Bugs und offene Punkte gesammelt.

Keine Bugs

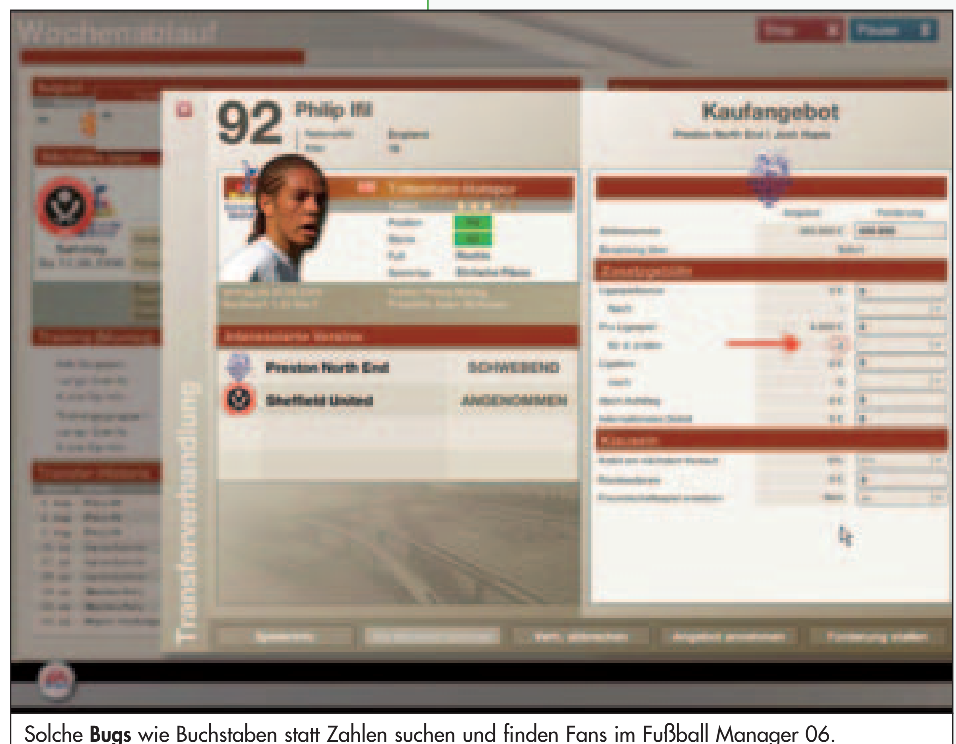
- Ändert man im Editor das Anfangsvermögen eines Vereins, steigen die Gehälter der Spieler direkt proportional. Gerald Köhler: »Stimmt nicht, wir haben das noch mal mit extremsten Werten getestet.«
- Spieler aus der ersten Mannschaft können nicht komplett in die zweite Mannschaft verschoben werden. Sie werden nun in beiden Mannschaften gelistet (England/Italien). Gerald Köhler: »Dies ist korrekt, so ist auch im echten Fußball die Regel.«

Beseitigte Bugs (Patch Ende November)

- Jugendspieler können schon mit zwölf Jahren in der 1. Mannschaft spielen.
- Selbst erstellte Trainingswochen können nicht gelöscht werden.
- Selbst erstellte Trainingswochen werden nur fehlerhaft geladen.
- Beim Verkauf des Stadionnamens wird der neue Name nicht überall angezeigt.
- Die Spielersuche funktioniert nicht richtig. Spieler, die genau auf das Suchergebnis passen, werden nicht angezeigt. Außerdem wurde eine zusätzliche Funktion für die Suche nach maximaler Spielstärke eingebaut.

Offene Punkte (für zweiten Patch)

- Interviews sind teilweise vollkommen fehl am Platz. Einige werden ständig wiederholt. (»Wie ist es, Meister zu sein?«)
- Elfmeter werden im Textmodus zwar gepfiffen, aber das Spiel geht einfach weiter.
- Man kann ein Vertragsangebot an einen Spieler nicht verbessern, wenn ein anderer Verein mitbietet. Gerald Köhler: »Man kann das Angebot nur verbessern, wenn ein anderer Verein einen zuvor überboten hat.«



Solche **Bugs** wie Buchstaben statt Zahlen suchen und finden Fans im Fußball Manager 06.



JAGGED ALLIANCE DEADLY GAMES

Jagged Alliance für Gesellige: Trotz antiquierter VGA-Grafik war Deadly Games seiner Zeit weit voraus.

Die **Jagged Alliance**-Serie genießt unter PC-Generälen noch heute Kultstatus. Bereits der erste Teil begeisterte die Fans im Jahr 1995 mit einem Spielerlebnis, das irgendwo zwischen beinharter Runden-Taktik, Rollenspiel und Seifenoper liegt. Ein Jahr später schoben die Entwickler von Sirtech die Quasi-Erweiterung **Deadly Games** nach. Obwohl das Spiel dieselbe Technik wie das Ur-**Jagged Alliance** nutzt, bietet es doch ein deutlich anderes Spiel-Erlebnis. Während wir uns in der Story des Originals Sektor für Sektor durch die fiktive Bananenrepublik Metavira kämpfen, stehen in **Deadly Games** aneinandergereihte Einsätze in unterschiedlichen Regionen und für verschiedene Arbeitgeber auf dem Dienstplan.

Der Netzwerk-Pionier

Der eigentliche Witz ist jedoch die Tatsache, dass es sich bei diesem Titel um eine Multiplayer-Variante von **Jagged Alliance** für maximal vier Spieler handelt. Konkret bedeutet dies, dass wir nicht gegen anonyme Computersoldaten in die Schlacht ziehen, sondern uns mit Söldnern herumschlagen, die von unseren Mitspielern kontrolliert werden. **Deadly Games** bietet allerdings mehr als rundenbasierte Feuergefechte gegen menschliche Gegner. Das Missionsdesign etwa ist derart clever, dass in einigen Aufträgen verfeindete Teams unterschiedliche Aufgaben erfüllen müssen. Diese Aufgaben stehen allerdings gemeinerweise miteinander in Konflikt. So müssen wir etwa in einem Fall ein Beweisfoto von einem bestimmten Gegenstand machen, den ein Konkurrenzteam in die Luft jagen soll.

Bereits bei der Zusammenstellung unseres Teams balgen wir uns mit den übrigen Spielern. Vom Söldnervermittler »AIM« heuern wir bis zu acht unerschrockene Mietsoldaten (»Mercs«) an. Wie in einem Rollenspiel verfügt jeder Merc über acht Charakterwerte (Zielsicherheit, Agilität, Geschicklichkeit usw.), und je talentierter ein Kämpfer ist, desto mehr Kohle will er oder sie natürlich für seine/ihre Dienste haben.

Hey Boss, ich brauch' mehr Geld!

Per Klick auf die Charakterportraits starten wir die Gehaltsverhandlungen. Gerade die teuren Krieger sagen uns aber nicht direkt zu. Stattdessen warten sie lieber, ob andere Spieler sie ebenfalls verpflichten wollen. Wenn dies der Fall ist, erhalten alle potenziellen Arbeitgeber eine Nachricht und können dann versuchen, den Merc mit einem mehr oder weniger fetten Geldbonus in ihr Team zu locken. Da wir nicht sehen können, wie hoch die Bonuszahlungen der Mitbewerber sind, gleichen solche Verhandlungen einer Pokerrunde.

Zwischenmenschliche Beziehungen

Sobald unser Team steht, geht es ab aufs Schlachtfeld. Hier erwartet uns die aus **Jagged Alliance** bekannte Grafik, die schon 1995 ziemlich angestaubt wirkte. Ganz und gar nicht angestaubt sind dagegen die unzähligen Sprachäußerungen unserer Mercs. Diese sind nicht nur hervorragend gesprochen, sondern spiegeln auch die Beziehungen der Charaktere untereinander wieder. Die Mercs haben nämlich persönliche Vorlieben und Abneigungen und tun diese auch lautstark kund. Wenn etwa der deutsche Nachwuchssöldner Grunty und der Russe Ivan in einem Team arbeiten, loben sich die beiden gegenseitig für gelungene Abschüsse. Im Gegenzug gibt es auch Antipathien zwischen einzelnen Kämpfern: So lässt etwa Kelly einen fiesen Kommentar ab, wenn er seinen Hasskollegen »Unusually Ruthless« Reuban erspäht und ihm eine Kugel auf den Pelz brennen kann.

Beim Spielablauf kommt eine leicht geänderte **Jagged Alliance**-Mechanik zum Zuge: Die Echtzeitkomponente entfällt, stattdessen laufen alle Kämpfe im Rundenmodus ab. Jeder Merc hat einen Vorrat an Aktionspunkten, die er fürs Laufen oder Schießen verbraucht. Wenn wir alle Mercs bewegt haben, beenden wir unseren Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe. Während der Züge unserer Gegner schauen wir zu, es sei denn, einer unserer Helden unterbricht den feindlichen Zug. Als Zeitvertreib für die inaktiven Spieler gibt es übrigens eine witzige Beleidigungsfunktion. Mit ihr können wir unsere redseligen Mietsoldaten den Gegner verspotten lassen.

Sascha Gliss

MULTIPLAYER UNTER WIN XP

Wie die meisten Spiele seiner Zeit nutzt Deadly Games das veraltete IPX-Protokoll, das Sie zunächst in den Windows-Netzwerkeigenschaften hinzufügen müssen. Hierfür gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie rechts auf Netzwerkumgebung und wählen Sie »Eigenschaften«. Im neuen Fenster klicken Sie erneut mit der rechten Maustaste auf Ihre LAN-Verbindung und wählen »Eigenschaften« aus.

2. Wählen Sie hier unter »Allgemein« den Punkt »Installieren«, dann »Protokoll« und schließlich »Hinzufügen«.

3. Wählen Sie den Eintrag »NWLINK IPX/SPX/NetBIOS-kompatibles Transportprotokoll« aus und klicken Sie »OK«. Neustart, fertig.

Bevor es losgehen kann, müssen Sie in der DOS-Box ein virtuelles IPX-Netzwerk starten. Wenn Sie die grafische Oberfläche D-Fend zur Steuerung der DOS-Box verwenden, müssen Sie zunächst im Spielprofil für Deadly Games den Punkt »enable IPX« auf der Karteikarte »Communication« aktivieren. Zudem müssen Sie den Punkt »close DOS-Box after game exit« deaktivieren. Der Spieler, der den Server stellt, muss zunächst seine IP den übrigen Kollegen mitteilen.

Wenn Sie der Server sind, starten Sie nun das Spiel über D-Fend und beenden es sofort. In der DOS-Box geben Sie nun den folgenden Befehl ein: »ipxnet startserver«. Die Client-PCs gehen genauso vor, tippen allerdings »ipxnet connect« gefolgt von der IP des Servers ein. Beispiel: Um sich mit dem Server mit der IP 100.100.100.100 zu verbinden, geben Sie »ipxnet connect 100.100.100.100« ein. Der Server kann mit dem Befehl »ipxnet status« prüfen, wie viele PCs sich bereits mit seinem Rechner verbunden haben. Sobald das IPX-Netzwerk steht, geben alle Spieler »dg« in der DOS-Box ein und starten so Deadly Games erneut. Danach folgen Sie einfach wie gewohnt den Spielmenüs, um eine Netzwerkpartie zu erstellen.

Erschienen	1996	Publisher	Softgold
Entwickler	Sirtech	Genre	Runden-Taktik



Wenn sich mehrere Spieler für einen Merc interessieren, kommt es zu **Gehaltsverhandlungen**.



Je mehr Aktionspunkte wir per **Angriffscursor** investieren, desto genauer zielt der Merc.



Der Ire **Micky** taucht in Deadly Games erstmals auf und versorgt uns mit neuer Ausrüstung.



WARCRAFT 2

Nur wenige Spiele haben **dauerhaft Maßstäbe in einem Genre gesetzt.** Dieser Echtzeit-Strategiehit gehört eindeutig dazu.

Nachdem das erste **WarCraft** praktisch eine **Dune 2**-Kopie mit Fantasy-Szenario war, lieferte Blizzard mit dem Nachfolger ein echtes Meisterwerk ab. **WarCraft 2** setzte nicht nur zur damaligen Zeit neue Maßstäbe, sondern etablierte bereits vor zehn Jahren Standards, die auch heute noch gelten. Im Mittelpunkt des Spiels steht erneut der Dauerclinch zwischen Menschen und Orcs. Auf welche Seite Sie sich schlagen, bleibt dabei Ihnen überlassen, denn für beide Fraktionen gibt es eine umfangreiche Kampagne mit einer sehr guten Story.

Das Spiel lohnt sich besonders für **World of WarCraft**-Spieler, die mehr über die Geschichte der Spielwelt erfahren wollen. Wer war denn dieser Orgrim Doomhammer, nach dem die Stadt Orgrimmar benannt wurde? Solche und ähnliche Fragen beantwortet **WarCraft 2**.



Grosse Verdienste

WarCraft 2 war das erste Strategiespiel, das SVGA-Grafik unterstützte. Außerdem legte Blizzard mit dem Titel die heute noch gültige Steuerung für das Genre fest: Mit der linken Maustaste selektieren Sie eine Einheit oder wählen gleich mehrere, indem Sie einen Rahmen um sie ziehen. Mit der rechten Maustaste bestimmen Sie die Aktion, die kontextsensitiv ist: Ein Arbeiter beginnt nach einem Rechtsklick auf die Goldmine damit, das Edelmetall abzubauen. Dass alle Einheiten des gleichen Typs beim Doppelklick auf eine davon ausgewählt werden, funktionierte ebenfalls schon.

Maximal passen neun Streiter gleichzeitig in eine Gruppe, allerdings lassen sich wie üblich mehrere davon bilden. Geniale Idee: Für jede Einheit sehen Sie den Lebensbalken und können dadurch angeschlagene Kämpfer sofort erkennen und zurückziehen oder die Truppen gezielt mit Zaubern aufrüsten – sinnvolles Mikromanagement, das im Nachfolger noch wichtiger wurde.

Der ewige Konflikt

Wie bereits erwähnt enthält **WarCraft 2** je eine Kampagne für Orcs und Menschen. Im Gegensatz zu **StarCraft** und auch **WarCraft 3**, wo sich die Fraktionen in Sachen Bauwerke und Truppen komplett unterscheiden, gibt's hier auf beiden Seiten adäquate Einheiten, so dass sich die Spielweise von Orcs und Menschen ähnelt. Dafür sind die Missionen recht abwechslungsreich, in denen auch Verbündete wie Zwerge und Gnome (Menschen) sowie Oger und Trolle (Orcs) mitmischen.

Während anfangs nur kleinere Scharmützel auf dem Programm stehen, schlagen Sie in späteren Missionen große Schlachten. Dabei spielen auch Schiffe eine große Rolle, da viele Karten als Insellandschaften angelegt sind. Apropos Wasser: Hier gewinnen Sie nach dem Bau von Bohrinseln Öl, die dritte Ressource neben Gold und Holz. Im Laufe des Spiels werden immer mehr Gebäude und damit Truppentypen verfügbar. Auch der Humor kommt nicht zu kurz, zumindest bei den Sprüchen, die die Einheiten beim Anklicken von sich geben.

Georg Valtin

WOHER KRIEG ICH'S?

Die 1999 erschienene Battlenet-Edition von WarCraft 2 (ermöglicht Multiplayer-Duelle über Battlenet und enthält das Addon Beyond the Dark Portal) ist heute noch in vielen Geschäften und bei Online-Händlern für unter 10 Euro zu haben. Sie lief bei uns ohne Probleme und zusätzliche Tools unter Windows XP.

Erschienen	1995
Entwickler	Blizzard
Publisher	Sierra
Genre	Echtzeit-Strategie



Während die Orc-Grunzer das **Menschen-Gebäude** im Nahkampf demolieren, helfen die Troll-Axtwerfer aus dem Hintergrund mit.



Schiffe kabbeln sich nicht nur auf dem Meer, sondern können auch küstennahe Gebäude wie diese Raffinerie zerstören.

LESERBRIEFE

Quake 4

Heute ist der 23.10.05, ich habe mir gestern Quake 4 aus der Videothek ausgeliehen. Habe den Bericht in der PC Action gelesen und war sehr beeindruckt. Nachdem ich nun heute fast denn ganzen Tag gespielt habe, habe ich ein etwas merkwürdiges Gefühl in der Magengegend. Ich konnte die Lorbeeren von PC Action irgendwie nicht nachvollziehen. Dann sah ich im Laufe des Tages in eine ältere PC PowerPlay und war von dem Artikel beeindruckt, denn das, was dort von Herrn Deppe beschrieben wurde, war mein schlechtes Gefühl. Dachte schon, ich wäre mit meiner Meinung alleine auf dieser Welt. Es trifft den Nagel auf den Kopf – teilweise, als ich auf der Ladefläche am Geschütz stand, hatte ich ein Rebel-Assault-Gefühl. Eben doch alles geskriptet. Dann die KI, eben wie von Herrn Deppe beschrieben: nicht berauschend, eher Durchschnitt. Was ich sagen möchte: Die Beiträge von PC Action und Gamestar wundern mich in letzter Zeit gewaltig. Euer Bericht hat mir aus der Seele gesprochen, absolut glaubwürdig! Bitte, Bitte, macht weiter so!

Udo Hörholz

Ich sag's direkt: Der Test zu Quake 4 ist einfach nur schlecht. Die Gründe der Redaktion reichen nicht, um einem so genialen Shooter, sicher auch mit Schwächen, eine so schlechte Wertung zu geben. Ich bin wirklich enttäuscht, dass ein Magazin wie eures, das ja eigentlich eine gute Alternative zu denen auf dem Markt ist, solche Ansichten hat. Der Tester kann das Spiel entweder nicht leiden, oder er ist inkompetent. Ich weiß, dass es euch nicht wirklich interessiert, was ein einzelner Leser denkt, aber ich denke diese Wertung ist ungerechtfertigt. Schade eigentlich.

Robert Neuber

Seit letztem Jahr bin ich ein treuer Leser eures Magazins und fand es bis heute sehr gut. Aber mit dem Quake-4-Review seid ihr in meiner Lesergunst noch einmal gestiegen. Als ein Quaker der ersten Stunde bin ich zu 100% eurer Meinung. Es ist eine Schande, was uns mit Q4 geboten wird. In einer Zeit von Perlen wie z.B. Far Cry, Half-Life 2 und Fear wirkt Q4 von gestern, was Gegner-KI, Gameplay und Innovation angeht. Und dass dann noch andere deutsche Magazine wie PC Action oder PC Games dieses Spiel in den 7. Himmel heben, kann ich einfach nicht verstehen. Im Multiplayer sind nicht mal Bots auswählbar, was doch immer eine schöne Dreingabe ist. Besonders wenn man den MP-Part mit Q3 gleichsetzt. Nach vielen US-Reviews z.B. von PC Gamer und IGN.com ist die Wahrheit über Quake 4 auch bei uns in Deutschland angekommen. DANKE!!! Und Schande über Giga, PC Action & Co.

Andreas Zimmermann

PC PowerPlay **Wir haben diese Leserbriefe repräsentativ für alle Einsendungen ausgewählt. Die Mehrheit unserer Leser unterstützt unsere kritische Haltung gegenüber Quake 4. Wir werden uns auch weiterhin von großen Namen unbeeindruckt zeigen.**

Bloodrayne 2 bestellen?

Was ich bei PC PowerPlay vor allem mag, ist, dass ihr auch Spiele bewertet, die viele andere Zeitschriften nicht testen. Zum Beispiel Hellforces und Bloodrayne 2! Und jetzt meine Frage: Bloodrayne 2 würde ich mir gerne kaufen, aber wo? Die Lieferanten, die ich meistens benutze, können mir dieses Spiel nicht verkaufen. Könntet ihr mir weiter helfen und mir mitteilen, wo ich Import-Spiele in Deutschland online bestellen kann?

David Knol

PC PowerPlay **Das Spiel können Sie zum Beispiel bei PC Fun bestellen, www.pcfun.de.**

Weniger Witz

Ich finde, der Witz bei Ihren Artikeln hat abgenommen. Früher hab ich mich auf eine Lachorgie eingestellt, als ich ein Spiel mit einer Bewertung unter 40 sah. Auch normale Berichte über Spiele fand ich sehr amüsant (siehe Pirates!). Jetzt sehe ich die neuen Artikel und bin leicht enttäuscht, weil sie zu seriös geschrieben sind. Wahrscheinlich werden viele Leser anderer Meinung sein, das ist ja auch in Ordnung.

Alexander Walter

PC PowerPlay **Manchmal fehlt es an guten Vorlagen, um besonders witzig schreiben zu können. Wir nehmen uns diese und ähnliche Zuschriften zu Herzen.**

Von wem ist der Song?

Ich habe eine Frage zur DVD im Heft November 2005. Ist die Titelmusik der DVD zufällig von den Cranberries? Wenn ja, wie heißen der Song und das Album?

Marcus Schoder

PC PowerPlay **Es ist der Titel-Song zum Spiel Runaway, interpretiert von Liquor, zusammen mit Miguel Carrasco Vera Domiguez.**

Leser-Kunst

Ich habe mir eure Erstausgabe, wie die meisten Zeitschriften, die ich mir sonst zulege, wegen der Vollversionen gekauft! Ich habe aber relativ schnell bemerkt, dass diese von einem wahren »Kompetenzteam« stammen muss (Ähnlichkeiten zu politischen Gruppierungen und/oder deren Programmen sind rein zufälliger Natur und keinesfalls beabsichtigt ... oder doch?) Macht weiter so ... Genug des Lobes ... Ihr seid super ... Eigentlich will ich ja auch in euren Leserbriefen abgedruckt werden ... Um euch diese Entscheidung zu erleichtern, sende ich euch ein (mit Gary's Mod erstelltes) Familienfoto der HL2-Gesellschaft!

Andreas Heiser

PC PowerPlay **Netter Versuch ... und wir sind prompt drauf reingefallen. Weil wir die Idee witzig finden – also, liebe Leser, schicken Sie uns doch auch selbst gemachte Bilder, Videos, Songs oder Kuchen, um in die Leserbriefe aufgenommen zu werden!**





PC-Kriegsspielzeug

Gerade suche ich ein elektronisches Bauteil über Google, stoße dabei auf Conrad und eine Pressemeldung aus dem Jahr 2002: »Conrad verbannt Spiele«. Sicherlich noch ein Begriff. Nur was stellen jetzt meine »Killer-Spiele-Terroristen-Ausbildungslager-5.Kolonne-ach-Herr-Beckstein-ich-bin-nicht-so-schlecht«-Augen im Online-Shop fest? Nicht nur, dass inzwischen so was wie Battlefield 2 verkauft wird, nein man kann es auch noch mieten (für den kleinen Terror-Geldbeutel versteht sich). Kann mal jemand bei Conrad nachfragen, was sich in der ach so schlimmen Welt seit dem Februar 2002 und heute geändert hat? Eventuell haben die ja neue Informationen darüber, dass Terroristen doch keine Shooter brauchen, um sich und andere sinnlos und hirnlos in die Luft zu sprengen ...

Alexander Weber

Wir haben natürlich bei Conrad nachgefragt, erhielten wegen Urlaubs der Pressestellenleiterin leider erst für diese Ausgabe eine Antwort:

»Die Frage Ihres Lesers geht auf eine Entscheidung unserer Geschäftsleitung aus dem Jahre 2001 zurück. Vor dem Hintergrund der Terroranschläge in New York hatte sich Conrad Electronic entschieden, Kriegsspielzeug aus seinem Sortiment zu streichen. Während die Umsetzung dieser Entscheidung bei vielen unserer insgesamt über 70.000 Artikel relativ einfach zu handhaben und zu kontrollieren ist, fällt dies bei PC-Spielen besonders schwer. Wir haben daher in der Vergangenheit zusammen mit namhaften Experten versucht, Kriterien zu finden, nach denen ein PC-Spiel nicht in unser Sortiment aufgenommen werden sollte. Wir müssen offen zugeben, dass es uns noch nicht gelungen ist, in diesem Punkt eine abschließende Regelung zu finden, vor allem auch deswegen, weil auch die Mehrheit unserer Kunden Computerspiele nachfragt, in denen Kampfhandlungen zu finden sind. Vor diesem Hintergrund haben wir ein Programm wie Battlefield 2, aufgrund der aktuellen Kundennachfrage, in unser Sortiment aufgenommen. Wir sind für jeden Vorschlag offen, der uns bei unserem Anspruch hilft, ein gewaltfreies Sortiment in Einklang mit den aktuellen Kundenansprüchen zu bringen. Sie können sicher sein, dass wir auch in Zukunft von unserer Seite alles daran setzen werden, diesem Anspruch gerecht zu werden. Bitten jedoch gleichzeitig um Verständnis, wenn wir dies möglicherweise nicht in Reinkultur umsetzen können.«

Conrad bietet darüber hinaus an, sich direkt mit Ihnen über das Spiele-Sortiment auszutauschen. Den Kontakt stellen wir gerne für Sie her.

Florian Stangl



FEHLERTÄUFEL

Fehler aus dem letzten Heft – und unsere Ausreden

Fehler in der Hitliste

Laut Testbericht in der Oktoberausgabe (Seiten 120/121) erhält der Fussball Manager (gigantische und meines Erachtens angesichts der zahlreichen Bugs viel zu hoch gegriffene) 89 Wertungspunkte. Dies spiegelt sich nicht in der Tabelle auf Seite 65 (Top 30 Sport) wider. Dort landet FM 2006 nur bei 88 Wertungspunkten entsprechend »nur« auf Rang 7.

Daniel Weber

PC PowerPlay **Da ist im Layout ein kleiner Fehler passiert, der bei der Endkorrektur nicht aufgefallen ist. Haben wir natürlich diesen Monat ausgebessert.**

Pimp my Barbar

Bei der Abbildung von Sacred Gold steht beim Inhalt: Sacred Underground. Als großer Sacred-Fan denke ich, dass es eher Underworld heißt, da ich nicht glaube, dass in dieser Compilation ein Rennspiel beiliegt.

Peter Thiers

In Sacred Gold enthalten sind Sacred und Addon Underground. Pimp my Barbar?

Maximilian Illers

PC PowerPlay **Da hat bestimmt die Vorfreude auf Need for Speed Most Wanted abgefärbt. Möge uns Ascaron verzeihen! Und über ein Rollenrennspiel nachdenken.**

R-Factor

In Ihrer Zeitschrift ist ein Review der Rennsimulation »rFactor« von Imagespaceinc (ISI) erschienen. Unter anderem behaupten Sie in diesem Bericht, nach dreimaliger Reaktivierung (z.B. wegen geänderter Hardware) würden Kosten anfallen. Dies ist falsch.

Wolfgang Kronthaler

PC PowerPlay **Unsere Behauptung ist streng genommen falsch, da haben Sie Recht. Denn nach der dreimaligen, automatischen Reaktivierung muss der Käufer den Kundenservice von ISI kontaktieren, was kostenfrei ist. Es ist verständlich, dass die Entwickler sicher gehen wollen, dass die Freischaltcodes nicht beliebig oft weitergegeben werden, doch halten wir die Kontaktaufnahme mit einem nicht-deutschsprachigen Unternehmen für eine verbesserungswürdige Methode. Für die unklare Formulierung in unserem Test möchten wir uns hiermit entschuldigen.**

Hardware that Binds

Beim Test von The Suffering: Ties That Bind schreibt ihr im Wertungskasten, dass eine »2 GB« CPU nötig wäre, um es akzeptabel spielen zu können. In Österreich wurde nicht fündig bei der Suche nach einer solchen CPU ... scheint wohl Germany-only zu sein ;-)

Maximilian Knoll

PC PowerPlay **Klar, die neuen CPUs mit 2,0 Gigabyte Level-2-Cache gibt es nur in Deutschland. Genau genommen nur in der Phantasie von Florian Stangl. Vorweisen konnte er nämlich auch keine, als wir ihn dazu befragten.**

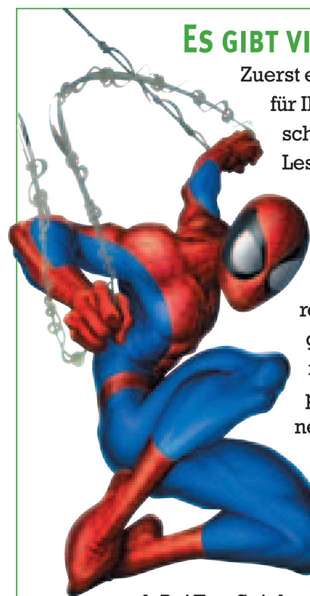
Paarhufer sind auch nur Tiere

Eure aktuelle Ausgabe hat uns (meinen Freund und mich) nicht nur durch euren üblichen Humor sehr erheitert, sondern auch durch zwei Fehler. Zum einen hat Rüdiger Steidle anscheinend in Bio nicht aufgepasst oder noch nie in seinem Leben ein Pferd gesehen. Oder er hat irgendwie eine seltsame Vorstellung von berittenen Bogenschützen auf wilden Stieren ... Auf jeden Fall schrieb er im Test von Civ 4 von Paarhufern als mobilen Untersatz für Bogenschützen. Allerdings ist das einzige dafür in Frage kommende Tier das Pferd, ein klassisches Beispiel für einen Unpaarhufer.
Außerdem habt ihr dem Addon für Sacred einen neuen Namen gegeben, nämlich Underground. Dabei heißt es Underworld ...

Anja

PC PowerPlay **Rüdiger hat ein ebenso langes Gesicht wie ein Pferd gemacht, als wir ihm seinen Fehler vorhielten. Dann wollte er sich rausreden, dass er als Vegetarier weder Pferde noch Kühe isst. Na gut, akzeptieren wir das mal.**

Es gibt viel zu tun, lassen wir's sein



Zuerst einmal ein Lob für Ihre tolle Zeitschrift. Da Sie die Leser aufforderten, den Leserbrief »Es gibt viel zu tun« zu kommentieren, habe ich es getan, da ich manchen Kritikpunkten in keiner Weise zustimmen konnte und wiederum andere, denen ich zustimme.

1. Bei Top-Spielen wie Need for Speed Most Wanted oder Gothic 3 wünsche ich mir Hintergründe. Andere Spiele, die nur auf einer Seite gedruckt wurden und keine Hits sind, brauchen keinen Hintergrund.
2. Die verschiedenen Schriften würden beim Lesen nur stören.
3. Mir sind die Farben schon hell genug. Dies ist eher eine Geschmacksfrage.
4. Die News sind auch meiner Meinung nach auch viel zu unübersichtlich. Die Texte sind zusammengequetscht und die Werbung mit ihren bunten Farben lenkt vom Text ab.
5. Ich finde die Überschriften akzeptabel, da sie sofort ins Auge stechen.
6. Das Inhaltsverzeichnis der Zeitschrift Gamestar finde auch ich übersichtlicher und geordneter.
7. Da stimme ich überhaupt nicht zu. Die humorvollen Meinungskästen sind immer für einen Lacher gut.

Fadil Kallat

Ich könnte jetzt anfangen und 1.000 Sachen nennen, die ihr im Heft super macht und euch somit von der Konkurrenz abhebt. Aber ich hoffe, es ist Lob genug, wenn ich euch sage, dass ich Abonnement bin. Ok, ihr habt die Leser aufgefordert, dann möchte ich mal meine Meinung zu dem Leserbrief »Es gibt viel zu tun« äußern.

- Ich bin total dafür, dass die Hintergründe je nach Spieletest variieren sollen (und auch zum Spiel passen sollen), das sieht einfach super aus! Auch wenn das vielleicht mehr Druckerschwärze kostet, ich wäre bereit, für das Heft 20 bis 40 Cent mehr zu bezahlen, das Preisleistungsverhältnis ist jetzt schon super!
- Auch das mit den verschiedenen Schriftarten ist eine total gute Idee.
- Die Farben passen auch nicht immer gut zusammen, da hat der Leserbriefschreiber auch Recht, das Rot passt oft nicht.
- Die News & das Inhaltsverzeichnis kann man »seriöser« gestalten, lasst euch da noch was einfallen.
- Manche Überschriften sind so groß echt hässlich, vor allem gleich auf Seite 1, in dem Fall »Krumme Dinger«. Sieht nicht besonders »einladend« aus.
- Die Spielfiguren in den Meinungskästen dagegen finde ich super!
- Mir wiederum gefällt es, wenn zu einem Thema viele Leserbriefe zu lesen sind, stört mich also nicht weiter.
- Die Aufmachung des Fehlertä(e)ufel-Kastens sieht echt nicht »hübsch« aus – kann man meiner Meinung nach klar verbessern.

Andreas Mayr



HATSCHEPSUT

Gesundheit!

Früher war das Pharaonenleben einfacher. Jetzt muss ich mich plötzlich nicht mehr nur ums leibliche Wohl, sondern auch ums Seelenheil meiner Untertanen kümmern. Juden, Hindus, Christen – wer soll die denn alle unter einen Hut, geschweige denn in eine Stadt bekommen?

Dafür darf ich jetzt endlich Regierungsform, Recht und Handelssystem selbst auswählen. Frauenwahlrecht und Sklaventum gleichzeitig? Kein Problem mehr

In den Leserbriefen überließ es die Redaktion ihren Lesern, auf den Brief zum Thema »Es gibt viel zu tun« zu reagieren: Lieber Leser, ein Großteil Ihrer Kritikpunkte richteten sich an das Design der Zeitschrift. Sicherlich lässt sich am Design dieser Zeitschrift manches verbessern. Allerdings lässt sich dies stets über jedes Magazin sagen, und es bleibt subjektiv: Dem einen gefällt es, anderen leider nicht. Doch umso wichtiger ist: PC PowerPlay IST NICHT der Gamestar oder eine abgekupferte Zeitschrift derselben.

Daher sollte man das Design der einen Zeitschrift nicht mit dem Design der Konkurrenz vergleichen. Die Frage ist doch, aus welchen Gründen man eine Zeitschrift lesen möchte. »Design« bzw. Layout mag da ein wichtiges Kriterium sein. Schließlich soll das Lesen auch angenehm sein, allerdings viel wichtiger ist der Inhalt einer Zeitschrift: Tests, Reports, Previews, Rubriken usw.

Mit dem Inhalt der von Ihnen genannten Konkurrenz konnte ich mich nicht mehr länger anfreunden, und lese nun als Abonnent diese Zeitschrift seit der ersten Ausgabe. Dass ich dabei eventuell Abstriche im Design mache, stört mich nicht. Ebenso wenig das »Spielemännchen« in den Meinungskästen. Sie sind als netter und dezenter Gag an zu sehen und geben schließlich keine Wertung ab. Wer es nicht mag, muss betreffende »Meinung« ja nicht zu lesen.

Kai Arhelger

Ein Magazin kann nie alle Kundenwünsche berücksichtigen. Und es ist normal, eine Zeitschrift mit einer anderen im gleichen Genre zu vergleichen. Auf diese Art kann man entscheiden, wofür man letztlich sein Geld ausgeben möchte.

Das ist legitim. Fragwürdig hingegen ist es meiner Meinung nach, von Redaktionen zu verlangen, andere Stile zu kopieren, um sich quasi seine Wunschzeitschrift zusammenzustellen. Einerseits denken Sie sich bestimmt etwas bei dem, was Sie tun – andererseits würde das auf Dauer zu Einfallslosigkeit führen. Gerade im Falle von Spielen werden oft Innovationsarmut und zu hohe Kosten angeprangert. Nun schreibt Ihnen ein Leser, Sie sollen Ihr Magazin mehr an andere Magazine angleichen, dafür ruhig den Preis heben, und Ihren eigenständigen Stil ein wenig aufgeben.

Gott sei Dank ist Ihr Magazin eigenständig – zum Glück bekomme ich eine vollwerti-

WW2 Tank Commander

Ich schlage die Herren Gliss und Steidle für eine sofortige Lohnerhöhung vor! Grund: Nur selten haben ich einen solch deutlichen Klartext (= Verriss) über ein Spiel gelesen. Erst recht nicht nicht bei euren Konkurrenzzeitschriften. Weil Panzersimulationen rar sind, hätte ich mir ohne Ihren Testbericht WW2 Tank Commander eventuell gekauft. Und mich danach grün und blau über einen solchen Bockmist geärgert. Auch das Editorial ist erste Sahne, genau das, was die Leser »da draußen« mitbekommen möchten. Weiter so!

Alex Segmüller

PC POWERPLAY **Auch wenn wir dadurch manchmal Nachteile in Kauf nehmen müssen: Wir müssen unseren Lesern die Wahrheit sagen, auch wenn dass möglicherweise Anzeigenkunden verärgert. Für unsere verlässliche Kaufberatung bezahlen Sie schließlich den Heftpreis.**

Kontakt gesucht

Im Grunde gefällt mir Ihr Magazin sehr gut – was ich ganz besonders schätze, ist der angenehme Schreibstil, denn auch meine Wenigkeit als 31-jähriger Gamer fühlt sich angesprochen – klasse! Ich wollte trotzdem rasch ein wenig Kritik loswerden: Auf der Homepage vermisse ich einen direkten »Kontakt«-Button, der mich zu Outlook etc. geleitet, um Ihnen eine E-Mail zukommen lassen zu können. Das Ausfüllen der Umfrage auf der Homepage sollte mit einem kleinen Preis als Anreiz ausgestattet sein; zudem kann ich bei der Frage danach, wie viele Leser meine PCP noch lesen, die »0« nicht wählen. Das sollten Sie ändern.

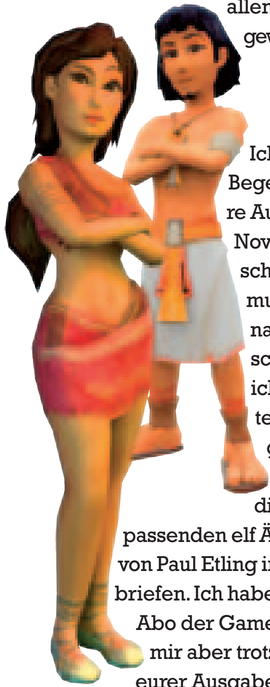
Daniel Weber

PC POWERPLAY **Wir haben beide Anregungen bereits umgesetzt.**

ge Spielezeitschrift mit gleichem Umfang wie vergleichbare Exemplare zu einem deutlich geringeren Preis – es ist ein Glück, dass Sie manches anders machen, als andere Zeitschriften. Zum Beispiel der Blick über den Tellerrand wie mit den jedes Mal sehr lesenswerten Reportagen des Herrn Kreiss. Das wirklich gute Bewertungssystem, das mehr Transparenz und vor allem bessere Kaufberatung bietet. Der Humor, der nicht so holzknüppelartig daherkommt wie in einem gewissen Produkt aus Fürth. Ja – Sie haben eine innovative, informative, gute Zeitschrift. Und das darf sich rein optisch vom Rest abheben.

Ganz abgesehen davon: Herr Etling hat die Gamestar als Vergleich herangezogen. Ob er jener Redaktion wohl einen Leserbrief geschrieben hat, in dem er sich von der Gamestar Ihre Kompetenz und vor allem Seriosität gewünscht hätte?

Daniel Sissenich



Ich habe mit Begeisterung eure Ausgabe vom November verschlungen und muss euch jetzt natürlich schreiben, was ich davon halte. Der Hauptgrund dafür sind wohl die recht unpassenden elf Äußerungen von Paul Etling in den Leserbriefen. Ich habe auch ein Abo der Gamestar, kaufe mir aber trotzdem jede eurer Ausgaben. Denn eines macht ihr besser als alle anderen mir bekannten Zeitschriften: Eure Durschnitts-Bewertung liegt fast immer auf derselben Wellenlänge (+/- 5%) wie meine persönliche Bewertung eines Spiels (nachdem ich es selbst gespielt habe). DAS muss euch mal jemand nachmachen!

Die oben erwähnten elf Punkte fand ich dagegen sehr unwichtig für eine gelungene PC-Spiele Zeitschrift. Hintergrundfarben, Titelschriftart und rote Farbe sind doch wirklich keine Entscheidungshilfen beim Spielekauf. Die testenden Spielfiguren fand ich von Anfang an wirklich originell und unterhaltsam. Manchmal wünsche ich mir fast, dass es Tests nur durch Spielfiguren gäbe ... Oder verlangt die »Gemeinschaft des Rings« zu viel Geld für den Test von »Schlacht um Mittelerde 2«? ;-)

Die in den Punkten oft erwähnte »Seriosität« empfinde ich bei einem so subjektiven Thema wie Spielspaß einfach fehl am Platze. Unbestechlichkeit ist mir viel wichtiger. Tests in den von Spielefirmen gemieteten Hotelräumen sind mir einfach zu suspekt. Da hat euer Editorial meine hohe Meinung von euch bestätigt.

Eure DVD gehört dann auch jeden Monat zum absoluten Highlight des Hefts! Die HiRes-Videos waren die beste Idee, die meiner Meinung nach je eine Spielezeitschrift hatte.

Stefan Hubertus

Das Inhaltsverzeichnis ist gut, die News sind übersichtlich und Meinungskästen mit Spielfiguren witzig. Herr Etling ist wohl einfach schon seit zehn Jahren Gamestar gewohnt und möchte deshalb, dass ihr euch anpasst. Bleibt wie ihr seid! Und auf keinen Fall Schriften variieren. Das würde unseriös/verspielt wirken. Und Seriosität ist eurem Kritiker doch so wichtig. Ich bin übrigens nicht bereit, für farbige Hintergründe, die manchmal das Lesen erschweren (wie z.B. auf Seite 133 der aktuellen Ausgabe, November 05), 5 € zu zahlen. Ich finde euren aktuellen Preis sehr fair. Ein echtes Highlight eures Magazins sind neben dem Wertungssystem die HiRes-Videos.

Mario Drucker

Entgegen des Leserbriefes »Es gibt viel zu tun« von Paul Etling in der November-Ausgabe eures Magazin bin ich der Meinung, dass ihr bisher fast alles richtig macht. Leider kann ich in sehr vielen Punkten mit Herr Etling nicht übereinstimmen.

Bleibt bei den Hintergründen für Artikel so wie ihr seid und verwendet diese nur bei von euch auserwählten Top-Titeln. Euer Magazin soll ja nicht zu einem Gamestar-Klon mutieren, welcher mit bunten Farben protzt.

Des weiteren fordert Herr Etling eine bestimmte Schriftart zu den Artikeln ... wenn ihr das einführt, muss ich jedoch Unlesbarkeit befürchten. Gerne könnt ihr für einige Artikel eine andere Schriftart für die Überschrift (!) nehmen, aber mehr bitte nicht. Eure Farben, das Inhaltsverzeichnis und die News-Übersicht finde ich gut wie sie sind.

Zum Schluss noch das wichtigste: Auf gar keinen Fall in den Meinungskästen die Spielfiguren abschaffen!

Rainer Ließem

PC POWERPLAY **Kleine Änderungen sollen unser Heft noch besser machen. Die Ergebnisse finden Sie ab dieser Ausgabe. Wie kommt die Frischzellenkur bei Ihnen an? Bitte schreiben Sie uns an redaktion@pcpowerplay.de.**

Live-Ticker

Könnten Sie diese Idee (Sie haben ja die Kontakte) vielleicht mal an die Entwickler weiterleiten, wenn das überhaupt möglich ist? Wäre es nicht interessant, in Spielen wie NHL, ESPN, FIFA etc. einen Liveticker einzubauen, der dann Einfluss auf die Mannschaften hat? Oder gibt es ein Forum, wo man Vorschläge einreichen kann?

Jürgen Kleyer

PC POWERPLAY **Gute Idee. Wir haben sie an Electronic Arts und Sega weitergeleitet. Eine Antwort war in der Kürze der Zeit nicht möglich, aber wir informieren Sie über mögliche Entwicklungen.**

eSport im Heft

Mit Begeisterung hab ich Ihren Bericht über die WCG in der letzten Ausgabe (Oktober 05) gelesen und wollte nun mal fragen, ob Sie nicht auch eine eigene Kategorie für die eSport-Szene in Ihrem Heft einführen könnten. Ich selbst bin begeisterter eSportler (Counter-Strike 1.6) und ich denke, dass sich andere Leser sicher auch freuen würden, wenn sie etwas mehr über eSport berichten würden.

Tobias Nitzsche

PC POWERPLAY **Wir werden das Thema vorerst in loser Folge ins Heft nehmen. Sobald das Leserinteresse steigt, planen aber wir aber einen festen Bereich.**

SO ERREICHEN SIE UNS

Redaktion

für Leserbriefe oder bei Fragen zum Heft (bitte keine Anfragen zu Ihrem Abo)

Auf dem Postweg unter:
CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Leserbrief
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
redaktion@pcpowerplay.de

HINWEIS: Wir veröffentlichen nur Leserbriefe, die mit vollständigem Namen und Postadresse unterschrieben sind. Je eher Sie uns schreiben, desto größer ist die Chance, dass Ihr Leserbrief im Heft abgedruckt wird. Unsere Leserbriefe geben die Meinung der Einsender wieder, die nicht mit derjenigen der Redaktion übereinstimmen muss. Wir behalten uns vor, Leserbriefe sinnwahrend umzuformulieren oder zu kürzen.

Hardware-Redaktion

bei Fragen zur Hardware

Auf dem Postweg unter:
CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Hardware
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
hardware@pcpowerplay.de

DVD-Redaktion

bei defekten DVD oder Fragen zur DVD

Schicken Sie defekte DVDs zum Umtausch an folgende Adresse:
CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: DVD-Reklamation
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

HINWEIS: Um auszuschließen, dass die DVD möglicherweise nur auf Ihrem Laufwerk nicht funktioniert, sollten Sie den Datenträger nach Möglichkeit vor dem Einschicken auf einem anderen PC testen. Wir prüfen eingeschickte DVDs und ersetzen sie nur bei tatsächlichen Defekten.

Abo-Service

bei Fragen zum Abo, bei An- und Abmeldung

Auf dem Postweg unter:
PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH
Postfach 9161
97091 Würzburg

Per E-Mail:
abo@pcpowerplay.de

Per Telefon:
(0049) 01805/90 90 88

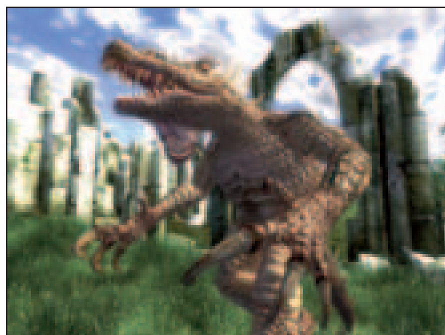
Per Fax:
(0049) 01805/90 90 89

VORSCHAU 1/2006



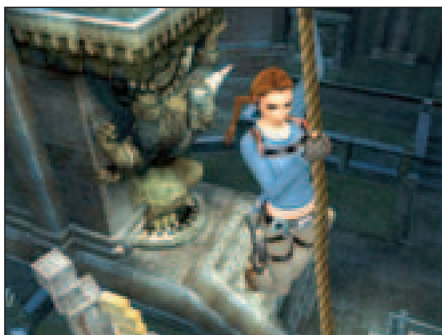
VORSCHAU: **SCHLACHT UM MITTELERDE 2**

Es prangte als Titelstory auf unserer Erstausgabe. Hielt sich fast ein Jahr auf Platz 2 unserer Strategie-Charts, wurde erst von Civilization 4 um einen Platz runtergeschubst: **Schlacht um Mittelerde**. Bald kommen uns die erfolgreichen Entwickler besuchen – mit Teil 2 im Gepäck.



TEST: **ELDER SCROLLS 4 – OBLIVION**

Fantasy, die zweite: Drücken Sie uns (und sich selbst) mal ganz dolle die Daumen! Damit's klappt mit dem großen Test zum Epos.



VORSCHAU: **TOMB RAIDER 7**

Lara war zuletzt nicht gerade erfolgreich. Das soll sich ändern – laut Eidos orientiert sie sich in Tomb Raider 7 an den ersten Teilen.



SCHWERPUNKT: **KRIEG DER CPUS**

Billige Chips gegen teure, AMD gegen Intel – unser großer **Hardware-Schwerpunkt** untersucht die Herzen der Spielerechner.



VORSCHAU: **BATTLESTATIONS MIDWAY**

Pack die Badehose ein und dein kleines Trägerlein: Mit Fliegern, Schnell- und U-Booten ballern wir uns durch **Pazifikschlachten**.

PC POWERPLAY AUSGABE 1/2006

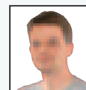
AB DEM 21.12.2005 AM KIOSK

Abonnieren Sie jetzt und Sie erhalten jede Ausgabe rechtzeitig nach Hause geliefert! Infos auf S. 146

IMPRESSUM

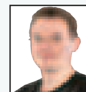
CyPress The POWER of Entertainment

CyPress GmbH · Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Tel. (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de
GESCHÄFTSFÜHRER: Alessandro de Bochdanovits
KONTAKT ZUR REDAKTION: redaktion@pcpowerplay.de


Chefredakteur: **Martin Deppe** (V.i.S.d.P.)

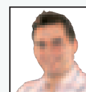

Stellvertretender Chefredakteur: **Florian Stangl**

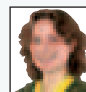

Michael Galuschka (Redakteur)


Georg Valtin (Redakteur)

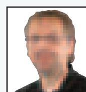

Rüdiger Steidle (Redakteur)


David Bergmann (Redakteur)

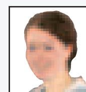

Sascha Gliss (Redakteur)


Susanne Braun (Trainee)


Simon Fistrich (Trainee)


Michael Erlwein (DVD-Redakteur)


Sandra Strehle (Art Direktorin)


Sara Stehlin (Layouterin)

FREIE AUTOREN: Jochen Gebauer, Daniel Ch. Kreiss, Timm Wotka

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard (verantw. für den Anzeigenteil)
Tel. (09 31) 4 06 91 20, Fax (09 31) 4 06 91 18
Vertrieb Handelsauflage: asv vertriebs GmbH
Tel. (0 40) 34 72 40 41, Fax (0 40) 34 72 35 49

ANZEIGENVERKAUF: Markus Lutz
Tel. (09 31) 4 06 91 21, Fax (09 31) 4 06 91 18

DISPONENTINNEN: Ines Frühwacht, Sandra Schick, Tel. (09 31) 4 06 91 22

ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 01.11.2004

LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm

PDF-/DVD-PRODUKTION: Matthias Eckert, Mathias Schweiger, Matthias Meyer

VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil
Tel. (09 31) 4 06 91 19, Fax (09 31) 4 06 91 15

BEZUGSPREISE JAHRESABONNEMENT: Inland 38,40 €
Österreich 43,20 €, Schweiz 75,60 sFr,
sonstiges Ausland auf Anfrage

ZAHLUNG ABONNEMENT: Deutschland: Postbank Nürnberg,
BLZ 760 100 85, Kto. 71 39 857
Österreich: Bank Austria Wien,
Bankleitzahl: 12000, Konto-Nr. 51574 414 001
Schweiz: PostFinance Bern,
Clearing-Nr.: 09000, Konto-Nr.: 40-783666-0

BANKVERBINDUNG: CyPress GmbH
Commerzbank AG Würzburg, BLZ 790 400 47, Kto. 694 072 0

BEZUGSMÖGLICHKEITEN: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

TITEL: Sandra Strehle, Sara Stehlin

INTERNET-SERVICES: Tobias Hartlehnert

DRUCK: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG,
Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg





-MITGLIED Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. IVW

IVW III/2005 – verkaufte Auflage: 122.155 Exemplare

Bei CyPress erscheinen außerdem:



ABO-SERVICE

PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH · Postfach 9161 · 97091 Würzburg
Tel.: 01805/90 90 88 · Fax: 01805/90 90 89
E-Mail: abo@pcpowerplay.de

PC PowerPlay DVD - Dezember 2005

VOLLVERSIONEN
- CSI: Crime Scene Investigation
- Big Mutha Truckers

DEMOS
- Civilization 4
- Need for Speed Most Wanted
- Shadowgrounds
- Ski Racing 2006
- Trackmania Sunrise: Extreme

HIRES-VIDEOS
- Call of Duty 2
- City of Villains
- Desperados 2
- Heroes of Might & Magic 5
- King Kong
- Need for Speed Most Wanted
- Paraworld
- Quake 4 (dt.)
- Real World Golf
- Retro: Jagged Alliance – Deadly Games
- Retro: WarCraft 2
- Rise & Fall
- Rollercoaster Tycoon 3: Wild!
- RTL Skispringen 2006
- Star Wars Battlefront 2
- Starship Troopers
- The Movies
- X3 – Reunion

PATCHES
- Age of Empires 3 Patch 1.0 auf 1.01a
- Age of Empires 3 Patch 1.01 auf 1.01a
- Blitzkrieg 2 Patch 1.21
- Brothers in Arms: Earned in Blood Patch 1.02
- Die Sims 2: Nightlife Patch 1.2.0.337
- Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre Patch 1.1.0.284
- Earth 2160 Update 1.3 auf 1.37
- Fahrenheit Patch 1.1
- Fear Update 1.00 auf 1.02
- NHL 06 Patch 3
- Serious Sam 2 Patch 2.064b
- Starship Troopers Patch 3.2.77

SCREENSHOTS
- Call of Duty 2
- City of Villains
- Fear Multiplayer
- King Kong
- Need for Speed Most Wanted
- Real World Golf
- Rise & Fall
- Rollercoaster Tycoon 3: Wild!
- RTL Ski Alpin 2006
- RTL Skispringen 2006
- Star Wars Battlefront 2
- The Movies
- BlizzCon Fotos
- Zoo Tycoon 2: Endangered Species

MODS & TRAINER
- Age of Empires 3 +4 Trainer
- Battlefield 2: Mappack
- Black & White 2 Tiger Unlocker
- Fable +10 Trainer
- Fussballmanager 06 Editor
- GTA San Andreas +11 Trainer
- GTA San Andreas +4 Trainer
- Mega Trainer XL 1.3.3.3
- Need for Speed Underground 2 V1.1 +3 Trainer
- Quake 4 +5 Trainer
- Rome V1.3 +2 Trainer
- Rome: Barbarian Invasion +2 Trainer

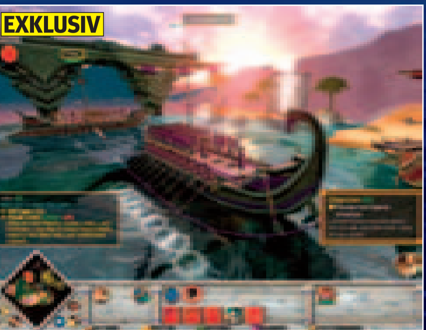
TOOLS
- Adobe Acrobat 7.0
- Antivir Personal Edition
- Ati Tool 0.24
- CPU-Z 1.30
- Fraps 2.64
- HyperSnap-DX
- PowerStrip 3.61
- RivaTuner 2.0
- Windows Media 9 Codec
- Windows Media Player 9
- Windows Media Player 10
- WinZip 9.0

TREIBER
- Ati Catalyst 5.10
- DirectX 9.0c
- Nvidia Nforce 81.85

DIVERSE
- CSI – Komplettlösung



Demo: Civilization 4



Video: Rise & Fall

PC POWERPLAY

Vollversionen: CSI ♦ BIG MUTHA TRUCKERS

DEZEMBER 2005

DVD

CyPress

PC POWERPLAY

Dezember 2005



Vollversion 1
Crime Scene Investigation

Vollversion 2
Big Mutha Truckers

TOP-DEMOS Civilization 4 • Need for Speed Most Wanted • Shadowgrounds • Ski Racing 2006 • Trackmania Sunrise: Extreme

HIRES-VIDEOS Rise & Fall • Need for Speed Most Wanted • Heroes of Might & Magic 5 • King Kong • Quake 4 (dt.) • Rollercoaster Tycoon 3: Wild! Call of Duty 2 • City of Villains • Desperados 2 • Jagged Alliance – Deadly Games • Paraworld • Real World Golf RTL Skispringen 2006 • Star Wars Battlefront 2 • Starship Troopers • The Movies • WarCraft 2 • X3 – Reunion



VOLLVERSIONEN
- CSI: Crime Scene Investigation
- Big Mutha Truckers

DEMOS
- Civilization 4
- Need for Speed Most Wanted
- Shadowgrounds
- Ski Racing 2006
- Trackmania Sunrise: Extreme

HIRES-VIDEOS
- Call of Duty 2
- City of Villains
- Desperados 2
- Heroes of Might & Magic 5
- King Kong
- Need for Speed Most Wanted
- Paraworld
- Quake 4 (dt.)
- Real World Golf
- Retro: Jagged Alliance – Deadly Games
- Retro: WarCraft 2
- Rise & Fall
- Rollercoaster Tycoon 3: Wild!
- RTL Skispringen 2006
- Star Wars Battlefront 2
- Starship Troopers
- The Movies
- X3 – Reunion

PATCHES
- Age of Empires 3 Patch 1.0 auf 1.01a
- Age of Empires 3 Patch 1.01 auf 1.01a
- Blitzkrieg 2 Patch 1.21
- Brothers in Arms: Earned in Blood Patch 1.02
- Die Sims 2: Nightlife Patch 1.2.0.337
- Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre Patch 1.1.0.284
- Earth 2160 Update 1.3 auf 1.37
- Fahrenheit Patch 1.1
- Fear Update 1.00 auf 1.02
- NHL 06 Patch 3
- Serious Sam 2 Patch 2.064b
- Starship Troopers Patch 3.2.77

SCREENSHOTS
- Call of Duty 2
- City of Villains
- Fear Multiplayer
- King Kong
- Need for Speed Most Wanted
- Real World Golf
- Rise & Fall
- Rollercoaster Tycoon 3: Wild!
- RTL Ski Alpin 2006
- RTL Skispringen 2006
- Star Wars Battlefront 2
- The Movies
- BlizzCon Fotos
- Zoo Tycoon 2: Endangered Species

MODS & TRAINER
- Age of Empires 3 +4 Trainer
- Battlefield 2: Mappack
- Black & White 2 Tiger Unlocker
- Fable +10 Trainer
- Fussballmanager 06 Editor
- GTA San Andreas +11 Trainer
- GTA San Andreas +4 Trainer
- Mega Trainer XL 1.3.3.3
- Need for Speed Underground 2 V1.1 +3 Trainer
- Quake 4 +5 Trainer
- Rome V1.3 +2 Trainer
- Rome: Barbarian Invasion +2 Trainer

TOOLS
- Adobe Acrobat 7.0
- Antivir Personal Edition
- Ati Tool 0.24
- CPU-Z 1.30
- Fraps 2.64
- HyperSnap-DX
- PowerStrip 3.61
- RivaTuner 2.0
- Windows Media 9 Codec
- Windows Media Player 9
- Windows Media Player 10
- WinZip 9.0

TREIBER
- Ati Catalyst 5.10
- DirectX 9.0c
- Nvidia Nforce 81.85

DIVERSE
- CSI – Komplettlösung



Volllversionen: CSI ♦ BIG MUTHA TRUCKERS DEZEMBER 2005

DVD

CyPress

PC POWER PLAY

Dezember 2005



VOLLVERSION 1
CRIME SCENE INVESTIGATION

VOLLVERSION 2
BIG MUTHA TRUCKERS